GRY VIDEO I KONSOLE

CZERWIEC 2007 / 06/2007

新プラス

NEO PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

W NUMERZE >

MANHUNT 2

COMMAND & CONQUER 3

GRAND THEFT AUTO IV

TOO HUMAN

SPIDER-MAN 3

KANE & LYNCH: DEAD MEN

RĘCE NA KIEROWNICY – NASZA JAZDA TESTOWA

FORZA 2 MOTORSPORT

ROGUE GALAXY >

OSTATNI WIELKI RPG

NA PLAYSTATION 2

HALO WORLD >

HALO 3 I ŚWIAT

WEDŁUG BUNGIE

CENA: 11.99 zł (w tym 7% vat)

06

9 771505 820004

nr. 99 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

XBOX 360 najlepsze raty!

www.ultima.pl

ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 11.00 - 19.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,90 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

GCN | Nintendo Dual Screen | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | Sony PSP | XBox 360

XBOX 360

2-ga gra za 50% ceny!
tylko 109 zł

Kup grę z tego zestawu, a drugą otrzymasz za 50% ceny!

339 zł — Guitar Hero 2

249 zł

299 zł — Limited edition

219 zł

129 zł

159 zł

159 zł

129 zł

499 zł — Kierownica Microsoft + Project Gotham Racing 3

749 zł — Monitor Acer 19I6WAS 19", 16:9, 5 ms

PLAYSTATION 2

ACE COMBAT: Belkan War	179
BURNOUT DOMINATOR	179
CALL OF DUTY 3	179
DRAGON BALL Z Tenkaichi 2	179
DRAGON QUEST Journey	169
EYE TOY Kinetic Combat	149
EYE TOY Kinetic Combat + kamera	189
EYE TOY Play Sports PL	149
FIFA 2007	179
FINAL FANTASY VII Dirge of Cerberus	149
FINAL FANTASY XII	199
GOD HAND	149
GOD OF WAR 2	179
GUITAR HERO 2	159
GUITAR HERO 2 + gitara	299
JUST CAUSE	159
KINGDOM HEARTS II	179
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	179
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	179
METAL GEAR SOLID 3: Subsistence	179
MORTAL KOMBAT Armageddon	149
NARUTO Ultimate Ninja	179
NBA 2K7	149
NBA LIVE 07	179
NEED FOR SPEED Carbon	179
NHL 2K7	149
OKAMI	149
PRO EVOLUTION SOCCER 6	169
RAYMAN Raving Rabbits	179
SHADOW OF COLLOSSUS	189
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga 2	159
SIMS 2: Zwierzaki	179
SINGSTAR Legend	149
SKOK PRZEZ PŁOT	159
SOCOM 3	199
SPIDERMAN 3	179
STAR WARS: Battlefront 2	229
TEST DRIVE Unlimited	149
TIGER WOODS 07	179
TONY HAWK PROJECT 8	179
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	149

Platinum PS2:

007: Everything or Nothing	77
007: From Russioa with Love	77
24 The Game	77
AGE OF EMPIRES 2	99
BATTLEFIELD 2	77
BLACK	77
BURNOUT 2	49
BURNOUT 3 Takedown	77
BURNOUT REVENGE	77
BUZZ Zabawa w Dżungli	129
CALL OF DUTY Finest Hour	69,90
CALL OF DUTY 2	77
CANIS CANEM EDIT (Bully)	119
CASPER I UPIORNE TRIO	54,90
DA VINCI CODE	79
DEVIL MAY CRY 3 Special Edition	119
EVERYBODY'S GOLF	69
EYE TOY Antigrav	69
EYE TOY Kinetic	59
FAHRENHEIT	59
FAST AND FURIOUS Tokyo Drift	139
FIFA STREET	49,90
FIFA STREET 2	77
FIGHT NIGHT: Round 3	77
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
FORBIDDEN SIREN 2	69
FORMULA ONE 2006	77
GOD OF WAR	59
GODFATHER (PL)	77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	49
GRAN TURISMO 4	59
GTA: Liberty City Stories	99
GTA: San Andreas	79
GTA: Vice City Stories	119
GUN	109
HARRY POTTER i Czara Ognia (PL)	77
HARRY POTTER i Komnata Tajemnic	49,90
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
JAK 2	59
JAK 3	49,90
JAK X Combat Racing	49,90
KILLZONE	59,90
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
LUMINES Plus	139
MEDAL of HONOR: Frontline	69
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69,90
MEDAL of HONOR: Wojna w Europie	77
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	77
MOTO GP 4	77
NBA LIVE 2005	49,90
NBA LIVE 2006	77
NFS Most Wanted PL	77
NFS: Underground	49,90
NFS: Underground 2	77
NHL 06	77
PRINCE OF PERSIA Trilogy (3 części)	119
PRO EVOLUTION SOCCER 5	79
RATCHET & CLANK	59
RATCHET & CLANK 3	59
RATCHET Gladiator	77
RTL SKI JUMPING 2006	59
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga	99
SIMS	49,90
SIMS Poza Domem	77
SIMS 2	77
SOCOM II	29,90
SOUL CALIBUR 3	59
SPIDERMAN 2	69
SPLINTER CELL Chaos Theory	49,90
SPLINTER CELL Double Agent	99
SSX 3	49,90
SSX ON TOUR	77
STAR WARS Episode III	79
STREET DANCE (na matę)	77
STUART MALUTKI 3	39,90
SUIKODEN TACTICS	99
SUPER DRAGONBALL Z	79
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	59
THE WARRIORS	77
TIGER WOODS 06	69
TIGER WOODS PGA TOUT 2005	49,90
TOCA RACE DRIVER 2	39,90
TOMB RAIDER Legend	77
TONY HAWK American Wesland	79
TONY HAWK Underground 2	69
TOURIST TROPHY	79
ULTIMATE SPIDER-MAN	77
WŁADCA PIERŚCIENI: Powrót Króla	49,90
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
X-MEN Legends II	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2

zupełnie nowe ceny	tel./www
Action Replay Max 2	129
Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	89
Guitar Hero - kontroler bezprzewodowy	219
Joypad Logitech Precision	59
Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Kabel Component	29,90
Kabel RGB/S-Video/AV/Optic	89
Kierownica Bezprzewodowa	99
Kierownica Logitech Driving Force EX	259
Kierownica Logitech Driving Force Pro	399
Kierownica Logitech G25	949
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Kierownica Sppedforce Premium	189
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	79
Mata do tańca Venom – Super Mocna	89
Mata do tańca + gra Dance Europe + mikrofon	159
Memory Card 8 MB Sony	69
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29,90
Przedłużacz do joypada	19,90
RGB + AV	19,90
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V	79

PLAYSTATION PORTABLE

ACE COMBAT X	189
BURNOUT DOMINATOR	169
BURNOUT LEGENDS	99
BUST-A-MOVE GHOST	99
CALL OF DUTY Road to Victory	179
DAXTER	79
DEF JAM: Fight for NY: Takeover	169
DUNGEON SIEGE Throne of Agony	179
EA REPLAY	99
EVERYBODY'S GOLF	69
F1 GRAND PRIX	79
FIFA 06	99
FIFA 07	169
FIFA STREET 2	99
FINAL NIGHT: Round 3	129
FORMULA ONE 2006	179
FOOTBALL MANAGER HANDHELD	169
GANGS OF LONDON	159
GODFATHER	169
GTA Liberty City Stories	149
GTA Vice City Stories	149
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
KILLZONE Liberation	79
KOLOOMN	99
LEGEND OF HEROES II	129
LEGO STAR WARS II	179
LOCOROCO	79
LORD OF THE RINGS: Tactics	99
LUMINES 2	149
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	189
MEDAL OF HONOR Heroes	159
MEDIEVIL RESSURECTION	79
METAL GEAR SOLID Portable Ops	199
METAL SLUG Anthology	189
MORTAL KOMBAT Unchained	169
MOTO GP	79
NBA LIVE 2007	169
NBA STREET Showdown	99
NEED FOR SPEED Carbon: Own the City	169
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NEED FOR SPEED Underground Rivals	99
NHL 07	169
PRO EVOLUTION SOCCER 6	179
PURSUIT FORCE	89
RATCHET & CLANK Size Matters	179
SID MEIER's PIRATES	179
SIMS 2	169
SIMS 2: Zwierzaki	169
SPIDER MAN 2	89
STAR WARS Battlefront 2	99
STREET FIGHTER Alpha 3 Max	149
SYPHON FILTER Dark Mirror	169
TEKKEN Dark Ressurection	79
TEST DRIVE Unlimited	149
THE WARRIORS	139
TONY HAWK Project 8	189
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07	169
WIPEOUT PURE	79
WRC	79

Sprzęt:

PSP Base Pack	669
Bateria + ładowarka	65
Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	29,90
Etui Venom	29,90
Futeral Logitech PlayGear Street	89
Głośniki Logitech Playgear Amp	189
Kabel USB	24,90
Ładowarka słoneczna	159
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	109,90
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	179
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk	259
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PlayGear Pocket Logitech	59,90
PlayGear Collection Logitech	89
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39,90
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	149
Zasilacz/ładowarka	49

NINTENDO Dual Screen

ADVANCE WARS Dual Strike	179
ANIMAL CROSSING	159
BURNOUT LEGENDS	99
CASTLEVANIA Portrait of Ruin	179
CATZ	169
CHILDREN OF MANA	159
DR KAWASHIMA's BRAIN TRAINING	129
FIFA 06	99
FINAL FANTASY III	189
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
HORSEZ	169
HOTEL DUSK Room 215	159
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	179
MARIO & LUIGI	179
MARIO KART	159
MARIO SLAM BASKET	159
MARIO vs DONKEY KONG 2	159
METEOS	169
METROID PRIME Hunters	159
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NEW SUPER MARIO BROTHERS	159
NINTENDOGS	129
PHOENIX WRIGHT	159
PHOENIX WRIGHT 2 Justice for All	159
POKEMON BLUE RESCUE TEAM	139
PRO EVOLUTION SOCCER 6	179
RAYMAN Raving Rabbidds	169
SETTLERS	tel./www
SIMS 2	139
SPIDER-MAN 3	139
STARFOX COMMAND	159
SUDOKU MASTER	129
SUPER MARIO 64	159
SUPER PRINCESS PEACH	159
TENCHU DARK SECRET	179
THEME PARK	139
TRUE SWING GOLF	69
WARIO WARE TOUCHED	159
YOSHI's ISLAND 2	159

Akcesoria:

Konsola Nintendo Dual Screen Lite biała	599
Konsola Nintendo Dual Screen Lite czarna	599
Konsola Nintendo Dual Screen Lite różowa	599
MP3 Playaer	129
Osłonki na ekran DS i DS Lite	29,90
Pokrowce do DS Lite	tel./www
Pudelka na gry	29,90
Walizka aluminiowa	69
WiFi Max	149
Zasilacz	29
Zestawy do DS Lite	39,90
inne	tel./www

XBOX 360

BATTLEFIELD 2	129
BATTLESTATION MIDWAY	229
BURNOUT REVENGE	109
CALL OF DUTY 3	239
CHROMEHOUNDS	229
COMMAND & CONQUER Tiberium Wars	219
CRACKDOWN PL	219
DEAD RISING	119
DEF JAM ICON	229
ENCHANTED ARMS	159
FEAR	149
FIFA 07	199
FIGHT NIGHT ROUND 3	119
GEARS OF WAR	199
GHOST RECON Advanced Warfighter 2	249
GHOST RECON Advanced Warfighter Premium Edition	129
GUITAR HERO 2 + gitara	338
KAMEO	129
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	229
LOST PLANET	239
LOTR: Battle of Middle Earth 2	119
MARVEL ULTIMATE HEROES	239
MOTO GP 06	129
NBA 2K7	159
NBA LIVE 07	249
NBA STREET HOMECOURT	tel./www
NEED FOR SPEED Carbon	199
NEED FOR SPEED Most Wanted	89
NHL 2K7	229
OBLIVION	169
PHANTASY STAR UNIVERSE	199
PREY	119
PRO EVOLUTION SOCCER 6	249
RAINBOW SIX Vegas	249
SAINT'S ROW	199
SPIDER-MAN 3	219
SPLINTER CELL Double Agent	199
TABLE TENNIS	129
TEST DRIVE Unlimited	229
TONY HAWK PROJECT 8	239
TOP SPIN	129
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07	219
VIRTUA TENNIS 3	249

Akcesoria:

Xbox 360 Premium Pack	1479
Xbox 360 Premium + Gear of War	1599
Xbox 360 Core Pack	1199
Xbox 360 Live Gold Card - 3 miesiace	99
Xbox 360 Live Gold Card - 12 miesiecy	269
HD-DVD Player	899
Headset Datel	79
Joypad Xbox 360 Microsoft radiowy	159
Joypad Xbox 360 Microsoft	139
Kabel VGA IQP	69
Karta pamieci 64MB Microsoft	169
Kierownica Logitech Drive FX	329
Kierownica Microsoft bezprzewodowa + Project Gotham Racing 3	499
Pilot DVD Microsoft	199
Wentylator + chłodnica	79

więcej ..... tel./www

www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www

W tygodniu pracujemy w godzinach: 11⁰⁰-19⁰⁰

PLAYSTATION 3

Copyright by Ubisoft (Elder Scrolls: Oblivion)

PlayStation 2

Copyright by Sony (God of War II)

Dlaczego my ?

- Pracownicy doskonale znający branżę gier
- Szybka i tania wysyłka
- Żadnych podróbek towarów
- Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- Możliwość składania zamówien przedpremierowych
- Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- Codziennie aktualizowana strona www

ma.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

Za miesiąc setka?!

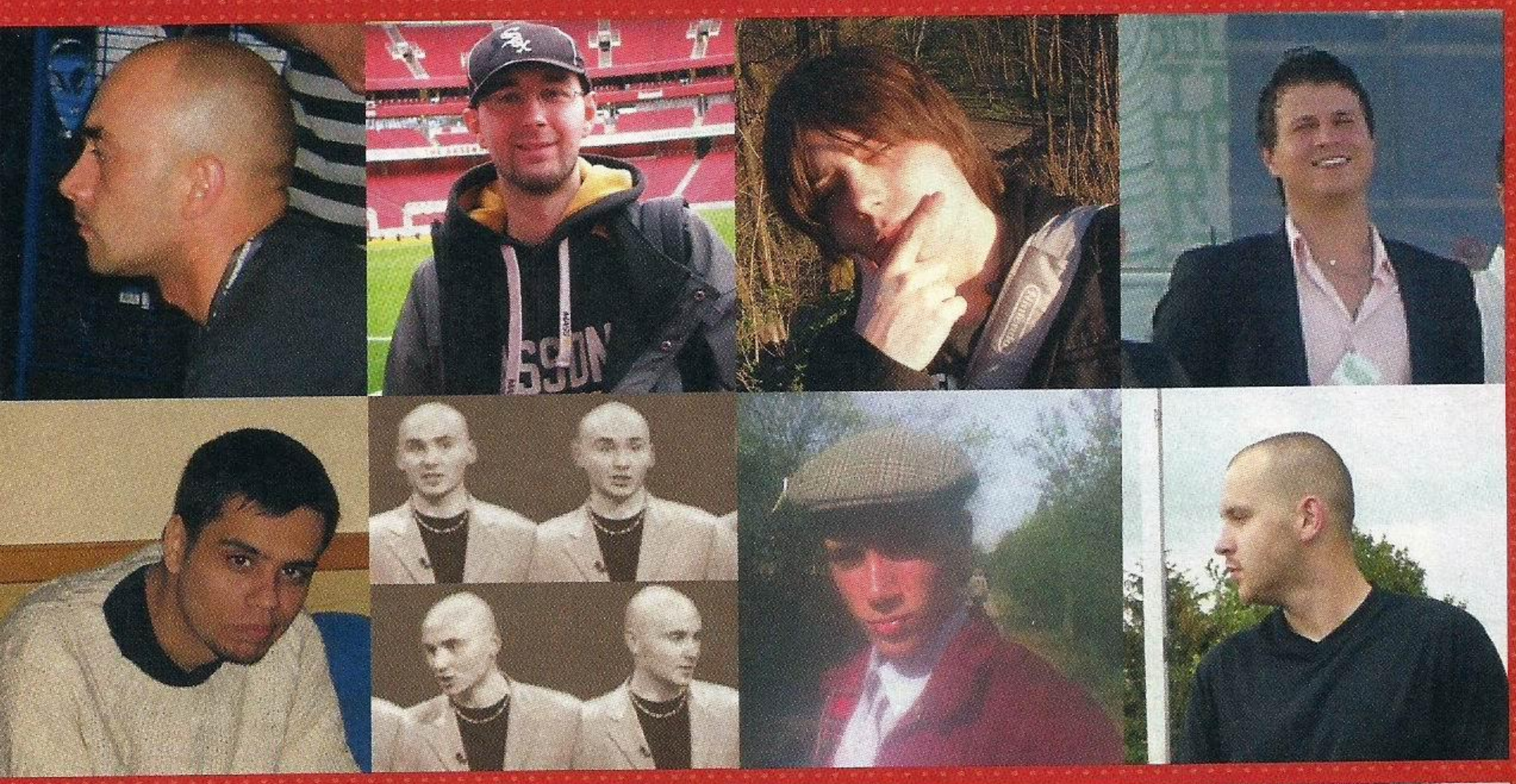
Parada zwyrodnialców

Nadeszły czasy, w których gry krwawe, brutalne i realistycznie przedstawiające przemoc są na ustach wszystkich. To o nich smaży się w codziennej prasie długie tyrady, to na nich wszelkiej maści senatorowie i obrońcy moralności skupiają swoją uwagę, to nim poświęcamy całkiem dużo miejsca w kolejnych numerach Neo+. Wystarczy wspomnieć o Manhuncie 2, Sabouteur, The Club czy Kane & Lynch: Dead Man, które znajdziecie w zapowiedziach. Co ciekawe, Japonia jest zdecydowanie odporna na te klimaty, co można zaobserwować patrząc choćby na wyniki sprzedaży gier w Kraju Kwitnącej Wiśni. Przemoc domeną białego człowieka? Być może... Nie zapomnijcie przeczytać Dogrywki o God of War II oraz kolejnych informacji na temat GTA IV. Swoją drogą to ciekawe, że ekipa Rockstar jeszcze nie spłodziła MMO w realiach GTA – wyobrażacie sobie wielkie miasto zaludnione kilkoma milionami gangsterów? Działoby się ostro. No ale najwyraźniej nie mają ochoty na kolejną rundę starć z senatorem Joe Libermanem, panią senator Hillary Clinton oraz adwokatem Jackiem Thompsonem – zaprzysiężonymi wrogami gier video w USA. W numerze znajdziecie również kilka ciekawych recenzji, między innymi Spider-Mana 3 (film momentami nieźle miga, ale ogólnie bez rewelacji), a także obszerny test drive Forza Motorsport 2, która w tej chwili nie ma konkurencji na next-genach, a oprócz tego bez wątpienia stanie się jedną z wizytówek Xboxa 360. Drugą, ale tą ważniejszą, będzie Halo 3, o którym będziemy od teraz pisać zapewne bardzo dużo – z materiału Halo World dowiecie się wielu ciekawych rzeczy o ludziach stojących za tym projektem.

Następny numer Neo Plus oznaczony będzie magiczną liczbą 100 – szybko zleciało razem, prawda? Oprócz jubileuszowych atrakcji spodziewajcie się także naprawdę mocnego uderzenia. Pojedziemy do Paryża oglądać w akcji najnowsze gry Ubisoftu, czyli przede wszystkim Prince of Persia, Assassin's Creed, nowego Splinter Cella oraz Tom Clancy's Endwar. Zagramy też w betę Halo 3 i podzielimy się naszymi wrażeniami. Nasz wysłannik zajrzy także do Vancouver w Kanadzie, gdzie Electronic Arts zaprezentuje mu najnowsze odsłony Need for Speed i Fifa Pro... Ups. Wszystkie znaki wskazują także, że przetestujemy wreszcie dogłębnie grywalną wersję Heavenly Sword. I być może Mass Effect...

Tak więc – miłej lektury i do przeczytania za półtora miesiąca. Tak właśnie – setnego numeru Neo Plus spodziewajcie się pod koniec czerwca, a o dokładnej dacie premiery poinformujemy Was na naszej stronie www.neo-plus.pl oraz zwyczajowo na forum magazynu.

Gulash ■■



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
zady i walety

Bycie redaktorem naczelnym ma wiele zalet i wad. Wadą jest to, że po mnie nikt już nie poprawi (no, może czasem dzielny Marcellus), więc wory pod oczami mam już do ziemi. Zaletą zaś jest z kolei fakt, że sam mogę wybierać sobie gry do recenzji. Dlatego z przyjemnością sprawdziłem Command & Conquer 3: Tiberium Wars na Xboxa, które przypomniało mi czasy Red Alert. A za dwa tygodnie wyprawa do Paryża na pokaz nowych gier Ubi – relacja w kolejnym numerze.

MARCIN SIKORA // Marcellus
czarny pijar

Poziom dyskusji graczy zainteresowanych wojną konsolową zbliżył się do tego, co „reprezentują" wybrańcy narodu zasiadający w poselskich ławkach. A po zablokowaniu MP przed „obcymi" sięgnął dna. Normą są wycieczki osobiste, wypominanie niezrealizowanych obietnic oraz krytykowanie każdego pomysłu. Niedługo pewnie dowiem się, że dziadek Kutaragiego/Gatesa (niepotrzebne skreślić) służył w Wehrmachcie. I gdyby jeszcze tylko wyborcy byli tak pamiętliwi, jak gracze...

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
looong way

Długi majowy weekend? Jaaasne, zaczęło się pracowicie od wizyty w Poznaniu, później był czas na nadrabianie zaległości w graniu i pisaniu, a ostatnie dni zbiegły się z końcówką numeru, więc spędziłem je w redakcji. Kto by pomyślał, że już za miesiąc dobijemy do setki, co nie udało się nawet tak kochanemu przez nas kultowemu Secret Service? Jubileusz cieszy mnie podwójnie, bo pozwala zapomnieć o pierwszym od kilku lat maju, który nie kojarzy mi się z E3. Jakoś tak dziwnie teraz...

KRZYŚ PAPLIŃSKI // Banan
God of Guitar

Nie wiem jak wiele mówi o mnie fakt, iż dwie gry z którymi miałem najwięcej zabawy w ciągu ostatniego miesiąca mają w tytule górnolotnego Goda i Heroesa, ale tak jakoś się złożyło. I chociaż God of War 2 na średnim poziomie trudności jest trochę zbyt łatwy, a Guitar Hero 2 trochę zbyt trudny, to łącznie oferują dokładnie tyle zabawy ile oczekuję od gier, kiedy akurat nie mam ogromnej potrzeby śpiewania Somebody Told Me.

ADAM H// Dagon
odwrotny porządek

Świat się przewalił do góry nogami i już sami Japończycy przyznają, że to zachód teraz jest pionierem nowych technologii, a żółci bracia klepią teraz sequel za sequelem. Sprawdźcie jak wiele firm deweloperskich zakupiło Unreal Engine 3, nawet Square Enix, nawet Mistwalker, zobaczcie ile innowacyjnych gier lepi się w Stanach, w Europie, a przecież zawsze było tak, że Japonia była liderem. Dziś, jak patrzy się na CryEngine 2, albo na GoW, a potem spojrzy się na Tekkena 6...Tragedia.

Łukasz Kurkowski // Qooora
parcie na szkło :)

Ciągnąc po raz ostatni temat Grzegorza i Łukasza, którzy na szklanym ekranie stanowią jedność, a w rzeczywistości są dwiema różnymi osobami, wypada mi napisać (mi – Gulashowi, bowiem Kura nieobecny jest w tej chwili tak ciałem, jak i umysłem), że zdecydowanie wolę Łukasza. To przemiły i niezwykle uczynny młodzieniec – nigdy nie spóźnił się z tekstem, zawsze gotowy jest do poświęceń. A pisząc te słowa skłamałam tylko dwa razy ;)

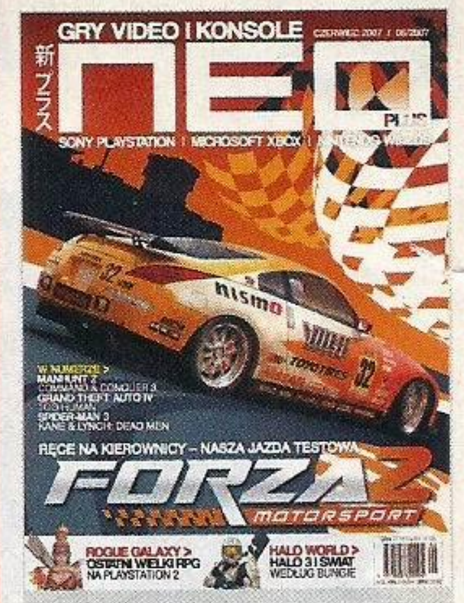
Krzysztof Tyszka // Ganon
dołowanie

Ten miesiąc zapowiadał się tak pięknie, co więcej, zaczął się wyśmienicie, niestety przyniósł mi rozstanie z ukochaną osobą. Wpakowanie tu zdania w stylu – cóż, żyje się dalej, byłoby chwytem nieco poniżej pasa. Zamknięty został pewien wspaniały rozdział w moim życiu, a zakończył się wyłącznie przez moją własną głupotę, czego nie mogę sobie darować. Żadna przyjemność nie jest zakazana, jeśli nie powoduje jakiejś szkody, jak mawiał Tomasz Morus. Własna pewność siebie okaleczyła mnie w perfidny sposób.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
jak iew

Coraz większymi krokami nadchodzi chwila ukończenia jednej podłej uczelni i wybór następnej. Koziołkowi w żłoby dano? Coś takiego. Wypad do Poznania na wystawę oraz późniejsze testy Forzy utkwią mi na długo w pamięci. Tak samo, jak pewien kawałek Killersów. Nowe znajomości są bezcenne. A Microsoft lekko namieszał na rynku wiosenną zmianą oprogramowania. Niektórym życie się załamie – takie chwile i uczucia są raz na zawsze. A skopane... Nigdy nie przestają boleć.

A także: MIŁOSZ // Grabarz, ANDRZEJ MĄDRZAK // Dr Max , Cubituss, Brat & Boogie, Kim Bar Tek



Numer 99 // **czerwiec** 2007
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //**marcellus@neo-plus.pl**
Newseditor: Patryk Bukowiecki
Internet: Adam Zdanowski

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam H, Krzysztof Tyszka, Marcin Kawa, Tomasz Bykowski
Hall Of Fame: Anek, Brat, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group pod kierownictwem Matta
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Skrytka Pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

"I could make Halo. It's not that I couldn't design that game. It's just that I choose not t.."
Czy Shigeru Miyamoto zamienił się na głowy z ziemniakiem?

Shoutouts: Poznańska ekipa 4ever ;)

GAME OVER

■ **Microsoft:** Dzięki za odcięcie od Marketplace – wszak Polska nie jest na oficjalnej liście Live, prawda?
■ **Jedzenie:** Czas odstawić fast foody – sałka, basem i do zobaczenia na Copacabanie z sylwetkami Spartan.
■ **Skanerzy:** Magazyn na skanerek i bum do sieci? Syfiaste.

PRESS START

■ **Ultrabrutal:** Wracają trendy na realistyczną przemoc w grach.
■ **Sezon wyścigowy:** Forza i Colin pokazują zupełnie nowy wymiar. Zobaczcie.
■ **Guitar Hero II sessions:** Wraca jak bumerang i wciąga, niczym odkurzacz. Rewelacja. Salvation ho hum hallelujah!
■ **Fall Out Boy:** Take This To Your Grave – odkrycie roku. Dzięki Golob – Kalifornia na zawsze

PlayStation 2

GOD OF WAR II

THE END BEGINS

Zaszedłeś tak daleko. Uzbrojony w zemstę, pokonałeś swoje demony, aby móc zabić bóstwo. Przejąłeś jego tron stając się Bogiem Wojny. Ale żyłeś w cieniu innych bogów zbyt długo. Oto początek końca.

www.playstation.pl

18+
www.pegi.info

God of War™ II ©2006 - 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc. God of War and the God of War logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc.

MENU // CZERWIEC 2007

42 FORZA MOTORSPORT 2

72 XENOSAGA EPIDOSE II

28 KANE & LYNCH: DEAD MEN

66 SPIDER-MAN 3

58 SOCOM: COMBINED ASSAULT

54 COMMAND & CONQUER: TIBERIUM WARS

SPECJAŁ

034> ROGUE GALAXY
Level 5, twórcy kultowego Dragon Quest VIII, jeszcze raz zaatakują europejskie konsole PlayStation 2 wraz ze swoim najnowszym erpegiem. Pierwsze wrażenia Miela.

038> HALO WORLD
O Halo 3 słychać coraz więcej – prześwietlamy dostępne informacje i kreślimy profil zespołu Bungie, ekipy odpowiedzialnej za sukces Master Chiefa.

042> FORZA MOTORSPORT 2
Najbardziej oczekiwana gra na Xboxa 360 tego lata, to kontynuacja opiewanej w niejednej pieśni Królowej Gier Wyścigowych. Sprawdzamy w akcji polską betę gry i dzielimy się ekskluzywnymi screenshotami w 720p.

NEWSFLASH

008> GTA IV
Tym razem mamy już konkretne informacje o next-genowym następcy Liberty City, Vice City i San Andreas.

012> SABOTEUR
Druga Wojna Światowa... Nie, zaczekajcie. Tym razem ma być zupełnie, zupełnie inaczej.

016> MANHUNT 2
Poderżnięcie gardła przy pomocy wiilota może być ciekawym doświadczeniem. Na PS2 też będzie nieźle, a przynajmniej wszystko na to wskazuje..

020> TOO HUMAN
Nordyckaa mitologia plus cyberpunkowa otoczka równa się... no właśnie – będzie hit, czy miss?

022> POGROMCY MITÓW: EPIZOD 2
Walczymy z plotkami i mitami krążącymi w naszej branży.

028> KANE & LYNCH: DEAD MEN
Wręcz przerażająca brutalnością głównych bohaterów sieka autorstwa ekipy odpowiedzialnej za Hitmana. Oj, będzie się działo...

033> THE CLUB
Bizzarre Creations próbuje czegoś nowego – ich shooter ma być niezwykły i unikalny. Zobaczymy.

RECENZJE

054> COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
057> THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION /PS3
058> S.O.C.O.M. COMBINED ASSAULT
060> DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY
061> BOMBERMAN: ACT ZERO
062> ARMORED CORE 4
064> GUITAR HERO II
065> DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE
066> SPIDER-MAN 3
070> CABELA'S AFRICAN SAFARI
071> RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS
072> XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACHT ZARATHUSTRA
074> GRIM ADVENTURES OF BILLY & MANDY
075> DEMON CHAOS
076> RED STAR
077> SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ

NEON

078> CZYTELNICY NADESŁALI
Mario vs. Link: wieczna wojna.

078> MARTWE PIKSELE
Na tapecie: Strident – The Shadow Front.

079> A MURY RUNĄ
Felieton TLa o podziałach w naszej branży.

080> DOGRYWKA: GOD OF WAR II
Kratos powróci na nasze łamy jeszcze niejeden raz. Oto nasze przemyślenia i komentarze związane z rewelacyjnym sequelem.

082> RPGAMER
Najnowsze wieści ze świata gier RPG.

084> PS3 vs X360
Ciekawostka – w pełni przetłumaczona, gigantyczna tyrada jednego z szefów Insominac Games na ten temat. Zachęcamy Was do wypowiedzi!

086> GANGSTA'S PARADISE
Opis podstawowych misji do Grand Theft Auto: Vice City Stories.

089> RETROSPEKCJA
Kain, Raziel i inne wampirze pomioty.

090> PES PARTY
Brat i Boogie po raz kolejny rozprawiają się dla Was z Pro Evolution Soccer 6.

093> GRYWALNA GROZA
Bruce Campbell czyli Ash i gry z jego udziałem.

096> FAQ
Listy i SMSy od czytelników w imadle dobrego i złego Banana.

098> FINISHER
Puenta w wykonaniu Grabarza.

COMMAND & CONQUER 3
WOJNY O TYBERIUM

CONRAD

SEVERE
HIGH
ELEVATED
GUARDED
LOW
THREAT LEVEL

-DOWÓDCY POSZUKIWANI-

WOJNA Z TERROREM NOD JUŻ ROZPOCZĘTA

PREMIERA 11 MAJA

XBOX 360

Zostań naszym przywódcą. Razem wyeliminujemy terrorystyczną organizację Brotherhood i powstrzymamy ją przed dalszym mordowaniem niewinnych obywateli. **DOŁĄCZ DO GDI na GDI.EA.COM**

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

GRA DOSTĘPNA TAKŻE NA PC DVD W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ (Z NnapisAMI)

PC DVD ROM

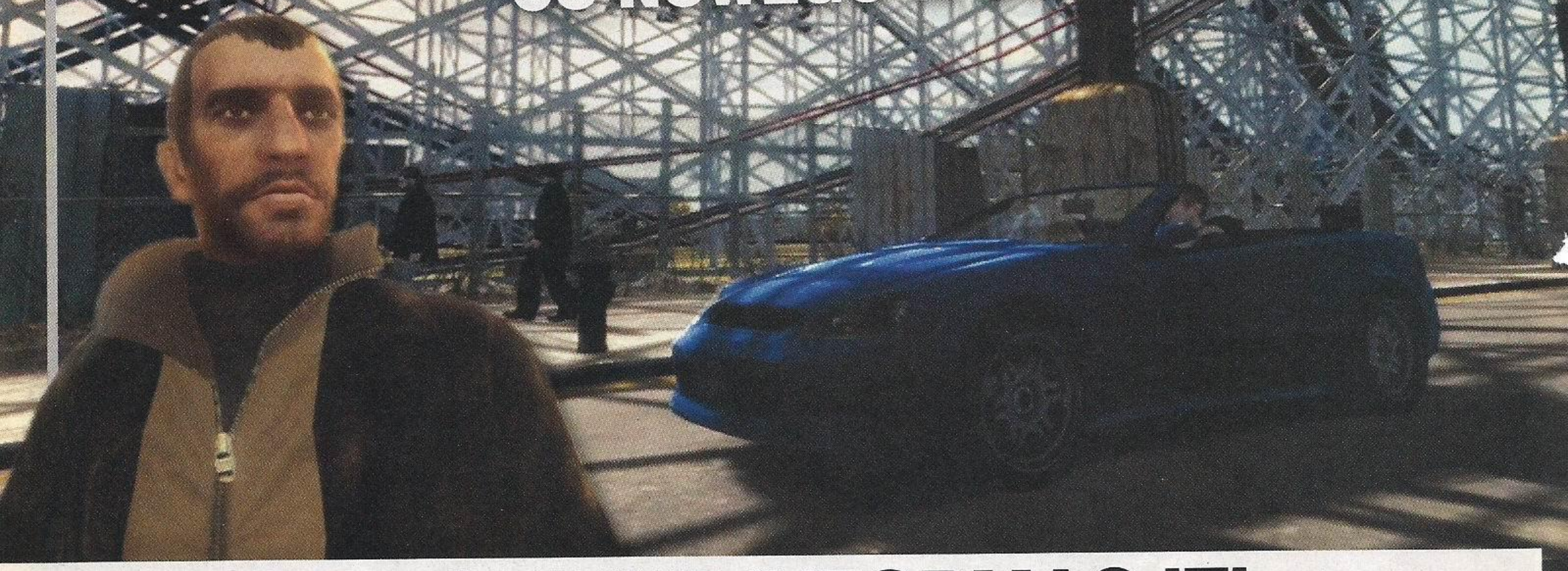
POWERED BY gamespy

16+ www.pegi.info

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA, Command & Conquer oraz Command & Conquer 3 Tiberium Wars stanowią znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe Electronic Arts Inc na terenie Stanów Zjednoczonych i/ lub innych państw. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy oraz "Powered by GameSpy" są znakami towarowymi należącymi do GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360 oraz logo Xbox i Xbox 360 są albo zarejestrowanymi znakami towarowymi albo znakami towarowymi Microsoft Corporation i na terenie Stanów Zjednoczonych i/ lub innych państw i mogą być używane na licencji Microsoft. Wszelkie inne znaki towarowe są własnością podmiotów, do których należą.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL



GTA IV – KOLEJNE INFORMACJE!

Są takie miejsca na Ziemi, w których życie toczy się spokojnym rytmem, a pieniądze nie mają znaczenia. Żaden bohater Grand Theft Auto nigdy o nich nie słyszał.

ZASYPANI SPEKULACJAMI I DONIESIENIAMI OD FANÓW, KTÓRZY PRZEANALIZOWALI MINUTOWY TRAILER GTA IV KLATKA PO KLATCE, MIESIĄC TEMU PODALIŚMY KILKA INFORMACJI, KTÓRE TERAZ PRZYSZEDŁ CZAS SPRECYZOWAĆ I ZAKTUALIZOWAĆ DZIĘKI KONTROLOWANYM PRZECIEKOM Z ROCKSTAR

Po ponad miesiącu od pokazania znanego już całemu grającemu światu filmiku, Rockstar zaczyn powoli, acz sukcesywnie puszczać parę z ust. Nie szczędzi przy tym ani konkretów, ani gierek słownych, o czym z resztą za chwilę się przekonacie. A wiedzieliście, że jakiś napaleniec rozmieścił na mapie Nowego Jorku wszystkie występujące w grze obiekty, by udowodnić, że teren w czwartej części wcale nie musi być „mały". Komu udowodnić?

A MOJE MIASTO TO N.Y.

Stolica świata, Wielkie Jabłko – po prostu Nowy Jork. Miasto, które nigdy nie śpi, ma to do siebie, że faktycznie nie ma mowy choćby o chwilowej przerwie w funkcjonowaniu. Tak się też składa, że panowie developerzy mogą powiedzieć słowa z tytułu tego akapitu nie kłamiąc – oni faktycznie tam mieszkają. Nawet ludzie ze szkockiego oddziału Rockstar bywają tutaj trochę częściej, niż często, więc nie dziwi decyzja o umieszczeniu akcji GTA IV w mieście, w którym jak w żadnym innym spełnia się American Dream – od zera do gangstera. Czy jakoś tak.
Ale nie pędźmy tak – miejscem akcji jest bowiem Liberty City!

Co prawda niemal w całości bazuje na NY, ale to wciąż swojskie, gangsterskie klimaty znane z pierwszej części trójwymiarowego GTA. Mamy więc najbardziej rozpoznawalne miejsca, budynki i inne obiekty, ale ich nazwy stanowią świetną grę słów i parodie swoich odpowiedników. Wspomnijmy tylko Statuę Wolności zwaną Statuą Radości lub Brooklyn przemianowany na Broker.
Już bez żadnych wątpliwości – głównym bohaterem jest Nico Bellic, wschodnioeuropejski emigrant, który został zaproszony do LC przez swojego kuzyna Romana. Jako, że z rodziną najlepiej wychodzi się na zdjęciach, to i tutaj wspólne geny przysporzyły tylko problemów. Romek okazał się kłamczuchem – wcisnął Nico, że udało się mu przeżyć właśnie ten sen, ma kobietę z tyłkiem trzynastolatki, trzy wanny z jacuzzi, piękne mieszkanie i kilkanaście samochodów. W rzeczywistości Roman jest nikim, a właściwie, to nawet gorzej. Okazuje się, że kilku oprychów czai się na jego życie, ponieważ zadłużony Romek nie kwapi się z oddaniem należności. Wynika to również z tego, że jest życiowym nieudacznikiem, mięczakiem i sierotą. Choć o złotym (no, może raczej pozłacanym) sercu. Prosi więc kuzyna o pomoc, zwabia go do LC i wystawia na ciężką próbę. Musieli kiedyś nieźle razem pić, ponieważ Nico wyrusza w podróż w nieznane bez większych oporów. No i cechuje się zupełnie innym charakterem – jest twardym, upartym bykiem, fajterem, jakby to określił znany komentator sportowy.
Wracając do miasta – jego obszar nie jest tak olbrzymi, jak stanu San Andreas. Autorzy zastrzegają jednak, że każdy obiekt umieszczony jest w przemyślany sposób i, albo będzie w jakiś sposób związany z rozgrywką, albo po prostu posłuży do stworzenia odpowiedniej atmosfery. Nie ma mowy o rozległych pustyniach, czy lasach, ale za to wiemy, że misje i miejsca są opracowywane jednocześnie i w pełnej symbiozie – jeśli jakieś zadanie zapadnie nam w pamięci, to również przez to, że do jego zrealizowania w świetny sposób wykorzystaliśmy otoczenie. Miasto i misje są ze sobą związane na dobre i złe. Słowo?

DZIEŃ DOBRY PAŃSTWU

Przechodnie zawsze stanowili nie tylko mięso armatnie do sprawdzenia kolejnych narzędzi zniszczenia, ale dbali o to, by miasta wyglądały bardziej wiarygodnie. Ale przypomnijmy sobie ostatnie części sagi – raczej trudno wychwycić duże zróżnicowanie zachowań ludzi na chodnikach. Chód, bieg, leżakowanie, rozbijanie się o maskę, leżenie w kałuży krwi... no, to ostatnie to wiadomo, że przez zupełny przypadek, hehe. W każdym razie w GTA IV przechodnie mają zachwycać i dbać o to, byśmy czuli się jak w prawdziwym tłumie żywych istot. Chodzi tutaj nie tylko o ich animację lub ilość, ale przede wszystkim o reakcje na nasze poczynania. Wyciągnięcie broni w miejscu publicznym nie może skończyć się dobrze – panika, krzyki kobiet, uciekający tłum. Tak samo, jak przejechanie kogoś, ostra bijatyka, kradzież auta. Bycie kryminalistą we współczesnym Nowym Jorku stało się podłym zadaniem i nie każdy się do tego nadaje. Na ulicach spotkamy jednak psycholi i meneli, którzy postarają się zadbać o klimat i ukłucie dreszczyku emocji w ciemnej uliczce. Autorzy mówią nawet, że po długich rozmowach z władzami miasta i stróżami prawa doszli do wniosku, że muszą umieścić te nowojorskie „atrakcje" w swojej grze.
Różnych ludzi spotkamy o różnych porach doby. Większość wie, że spacer ulicami dużego miasta za dnia i w nocy to dwie różne rzeczy. Z czego ten drugi to nierzadko przeprawa na boso w dwudziestostopniowym mrozie. W gatkach. Tak więc i LC nie jest tu wyjątkiem, a w zasadzie prekursorem niektórych zjawisk.

Gadające GŁOWY

ZŁOTE MYŚLI, ZŁOTE SŁOWA BONZÓW TEGO RYNKU

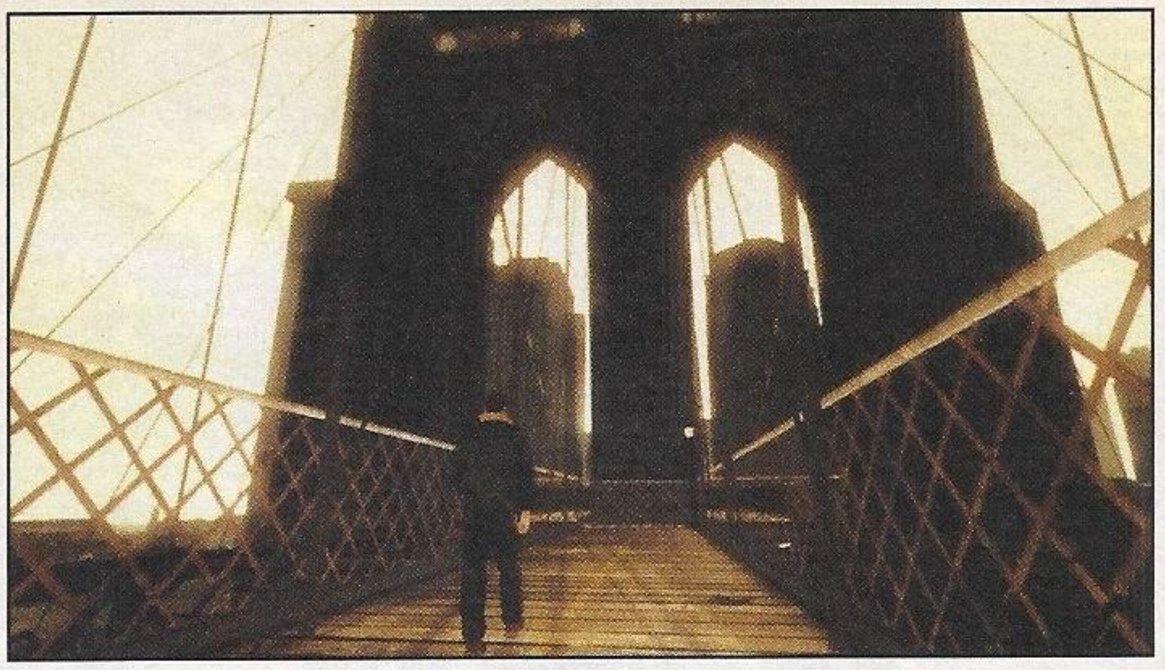
„Myślę, że wiele osób kupiło Wii niespecjalnie pasuje do profilu gracza zainteresowanego graniem w Zeldę. Z drugiej strony sporo osób, które chciałyby w Zeldę zagrać nie może kupić konsoli – ciągle jej brakuje. Osobiście jednak myślę, że liczba typowych graczy w naszym rozumieniu zmniejsza się i co raz mniej osób chciałoby zagrać w Zeldę."
– Shigeru Miyamoto o słabej sprzedaży Zeldy w Japonii

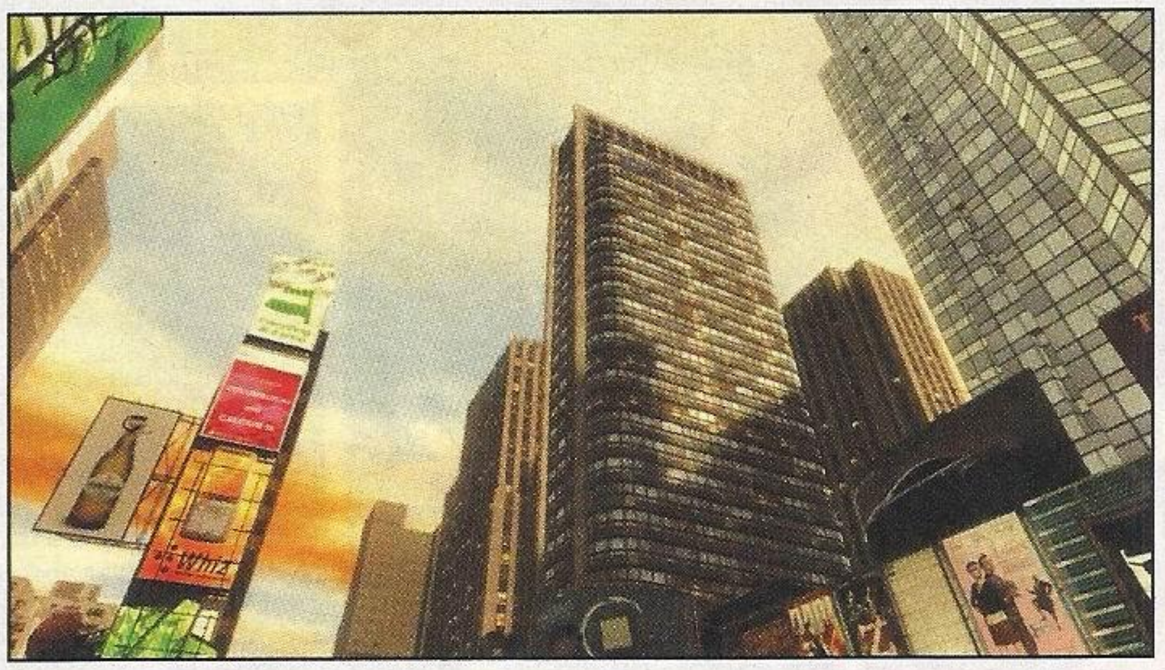
„Komentarze Epic Games są nie na miejscu. Z jednej strony zadzierają nosy, że Gears of War kosztowało nas miliard dolarów (chodzi o zwiększenie ilości pamięci w X360 – red.), a z drugiej klepią na lewo i prawo, że mapy powinny być za darmo. Bardzo łatwo jest wydawać cudze pieniądze."
– Larry „Major Nelson" Hryb z Microsoftu na temat ostatnich układów z Epic Games

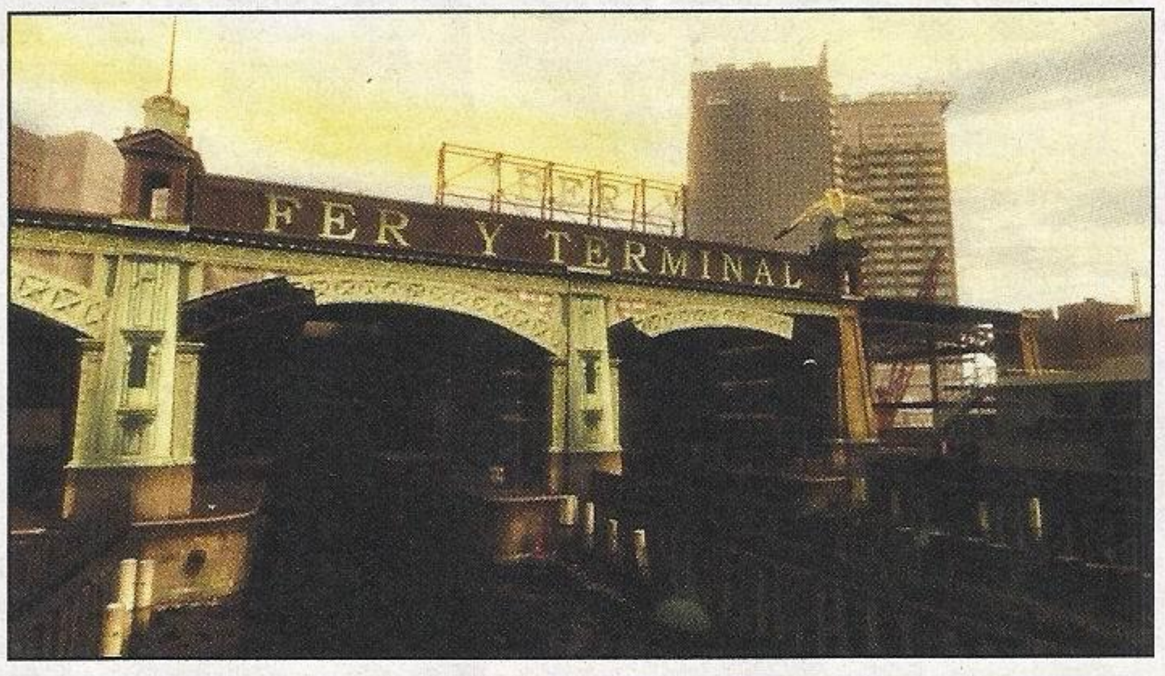
„Na PS3 masz gwarancję, że w każdej maszynie znajduje się twardy dysk, a z Blu-Rayem jest mnóstwo miejsca na dane. W Xboksie 360 nie ma gwarancji twardego dysku, a wszystko trzeba upchnąć na płycie DVD. Czy to w jakiś sposób limituje? Tak."
– Dan Houser z Rockstara dzieli się przemyśleniami przy pracach nad GTAIV.

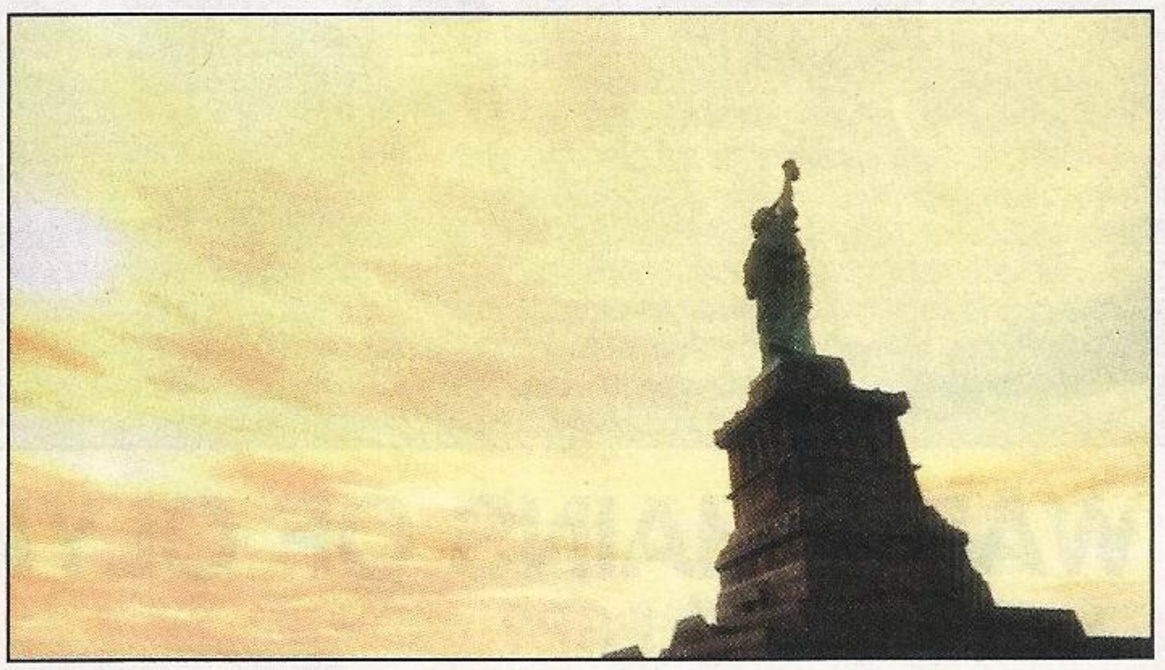
„PWiedziałem, że sprzedadzą sporo przenośnej konsoli, ale nigdy nie przypuszczałem, że w pewnym momencie sprzedaż PSP przeskoczy PS2. Pomyliłem się."
– J. Allard z Microsoftu na temat popularności PSP

Nowy Jork uchodzi co prawda za najbezpieczniejsze miasto na Ziemi, ale to nie znaczy, że LC też będzie oazą spokoju. Już gracze odpowiednio zadbają o spokój i porządek na ulicach... Co jeszcze wiąże z naturalnym cyklem dni i nocy? A choćby naprawdę pierwszoligowe, a czasami bezkonkurencyjne efekty graficzne. Promienie słońca przebijające się przez konary drzew i mieniące się w szybach szklanych wieżowców, tekstury nierzadko bijące na głowę wszystko, co widzieliśmy do tej pory. Do tego dbałość o detale – dziury w jezdni są nieregularne i żadna zdaje się nie powtarzać, para wydobywa się ze studzienek kanalizacyjnych, drzewa kołyszą się, działa sygnalizacja świetlna, a leżące na chodnikach worki na śmieci wyglądają jak małe dzieła sztuki.









POBIEGAJMY

Beta GTA IV odpalona na podpiętym do konkretnego zestawu głośników next-genie – za taki zestaw niejeden byłby w stanie siać na ulicach swojego miasta akcje rodem wyjęte z tej gry. Nico stoi w obskurnym pomieszczeniu biurowym warsztatu samochodowego należącego do jednego z kumpli kuzyna. Dokładnie. Wychylenie gałki uruchamia mały spektakl – animację bohatera. Jest on przecież kawałkiem zabijaki prosto zza wschodniej granicy, więc i jego ruchy są odpowiednio oddane. Rewelacyjnie balansuje ciałem, pochyla się lekko do przodu, skręca, podciąga na rękach... Już samo patrzenie na to wprawia w błogi nastrój z serii „nareszcie to zrobili". W kolejnych pomieszczeniach Nico porusza się ostrożnie z pistoletem w dłoni – garaż przechodzi w opustoszały domek, a po kilku chwilach Nico staje w otwartych drzwiach frontowych i spogląda na ulicę... A graczom szczęka opada do kanałów. Mówimy tutaj o nowej jakości, o rewolucji, o skoku porównywalnym do przejścia serii w trzeci wymiar! Trudno to opisać słowami. Samochody wyglądają lepiej, niż w większości wyścigów na konsolach nowej generacji. Przechodnie poruszają się równie naturalnie, co nasz heros. Otoczenie jest mega-bogate, obfituje w smaczki, małe szczegóły, na które normalnie nie zwrócilibyśmy uwagi, a które ogromnie cieszą. Ptaki siedzące na pobliskim drzewie, lekko falująca woda odbijająca promienie słońca.
Bellic schodzi po schodach, podchodzi do czerwonej, sportowej bryki i... wali z łokcia w boczną szybę. Jakieś pytania? Szkło rozsypuje się po ulicy, zamek otwarty od wewnątrz nie blokuje już drzwi. Krótkie grzebanie pod kierownicą (jak w każdym filmie made in USA) i fura odpala. Kamera umieszczona jest wyraźnie niżej, niż dotychczas, ale to po to, by lepiej pokazać uroki miasta i pieczołowitość, z jaką wykonane zostały modele samochodów. To niesamowite, jak wiele pracy włożono, by gra wyglądała tak, jak wygląda. Czyli przefachowo i kompletnie. Nie schrzaniono żadnego elementu oprawy – wystarczy z bliska zobaczyć wodę, by się upewnić co do słuszności tak śmiałych zachwytów.

LANS ULICAMI

Dobra komóra to podstawa w dzisiejszych czasach. Jako, że akcja dzieje się w 2007, Nico nie może sobie pozwolić na starego Siemensa. Nie wiadomo, jakim modelem błyśnie nasz słowiański pobratymiec, ale wiemy, że funkcje ma całkiem standardowe – kontakty, wiadomości, organizer i aparat. Tak więc Nico staje przy murku, opiera się nogą i dzwoni. I to w dowolnym, przez nas wybranym momencie. Mogą być z tego niezłe jaja. Dzwonienie do szefa mafii w środku nocy? Telefon do wybranki prosto spod bałaganu albo klubu nocnego? Bezustanne wydzwanianie do jednej osoby? Sprawdzimy, sprawdzimy.
Dzięki komórze struktura gry ulec ma sporym zmianom, podobno w zapomnienie mają odejść czasy, gdy byliśmy traktowani jak niewolnicy i wysyłani od jednego pracodawcy do drugiego. Tym razem sami będziemy zadbać o swoje interesy – umawiać się z ludźmi, pilnować terminów, nawiązywać znajomości, które mogą zaprocentować w przyszłości.
Ale jak można bujać się po mieście bez odpowiedniej muzy? Wiemy wszyscy doskonale, jak dobre były ścieżki dźwiękowe w poprzednich częściach Wielkiej Kradzieży Samochodu. Dlaczego tym razem miałoby być choć trochę gorzej? Podobnież debaty nad każdym kawałkiem nie miały końca. Starano się dobrać takie utwory, by ich słuchanie odpowiednio nastrajało – romantyczny spacer z laską to jedno, dzika strzelanina na ulicach to co innego. I inna muzyka. Ciekawe, czy jak się zostawi otwarte drzwi w samochodzie, to będzie słychać muzę na zewnątrz. Oby. Autorzy podkładający swoje głosy to osobna sprawa – pamiętamy Samuela L. Jacksona w roli podłego gliniarza z SA, teraz postawiono głównie na dobór barwy głosu i akcentu, z jakim mówią postacie, a mniej na znane nazwiska. Choć pewnie i tych nie zabraknie.

GIGANTYCZNY KALIBER

Czy ktoś ma jakieś wątpliwości co do tego, z jaką produkcją mamy tutaj do czynienia? Raczej wątpliwe. Ekipa Rockstar to wciąż ci sami ludzie. Siedzą więc i dopracowują swoją technologię, nie odpuszczając nawet na moment. Ich silnik R.A.G.E. napędzał tenis stołowy, teraz spisuje się fenomenalnie licząc wielkie przestrzenie i szczegółowe postacie. Znakomicie radzi sobie z dogrywaniem – na początku gra ładuje się chwilkę, a później nie robi sobie przerwy nawet przy wchodzeniu i wychodzeniu z budynków! Wszystkie te sztuczki są zasługą doskonałego zgrania się zespołu przez te wszystkie lata. Nad czwartą częścią siedzą od trzech lat – wielki wkład czuć na każdym kroku.
Niektórzy włączają GTA, żeby poprawić sobie humor – doskonałe żarty i parodie wylewają się nie tylko ze stacji radiowych, ale i z bilboardów, czy pogadanek ludzi na ulicach. Mimo porzucenia wyraźnie karykaturalnych barw i klimatów poprzednich odsłon na rzecz realistycznego otoczenia i większej interakcji, wciąż można natknąć się na wiele doskonałych dowcipów. Ich odnalezienie pozostawiamy Wam – wielka radość gwarantowana.
Zabawa dla kilku graczy będzie, ale nie ma mowy o MMO – raczej coś na kształt tej z Saint Row. Zamiast tworzyć świat zaludniony milionami gangoli, panowie z R* chcą pokazać jeszcze raz wyższość gier nad innymi mediami. Mówią, że w filmach się ogląda jakieś rzeczy, w książkach się o nich czyta, a tylko gry pozwalają, by z nimi coś zrobić. Trzy lata pracy nie pójdą na marne – powtórzmy to – mowa o skoku porównywalnym do tego w wykonaniu trzeciej części. Czekamy więc do października na najgorętszy tytuł tej jesieni. ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

ILE TO SĄ STRATY?

Zależy dla kogo. Pewna duża amerykańska firma – Microsoft – postawiła sobie za punkt honoru wypromowanie i utrzymanie na rynku nowej marki – Xboxa. Jak na razie nie zarobili ani grosza na nim. Jest to interes, do którego cały czas dokładają. Wszystko jednak ma się zmienić, ponieważ przyszły rok (2008) ponoć jako pierwszy przyniesie zyski z tego segmentu działalności firmy. Brzmi dumnie. Uspokaja nas cały czas złotousty Robbie Bach, który zapewnia, że wszystko jest w porządku, że to normalne, że jeszcze trochę to potrwa, że są możliwości na zarabianie w tej branży, że ich stać i chcą dokopać konkurencji. A nie, tego ostatniego nie mówi. Ale co tam – wierzymy, że tak dobra konsola, jaką jest X360, w końcu da zarobić biednemu MS.

W KINIE, W LUBLINIE

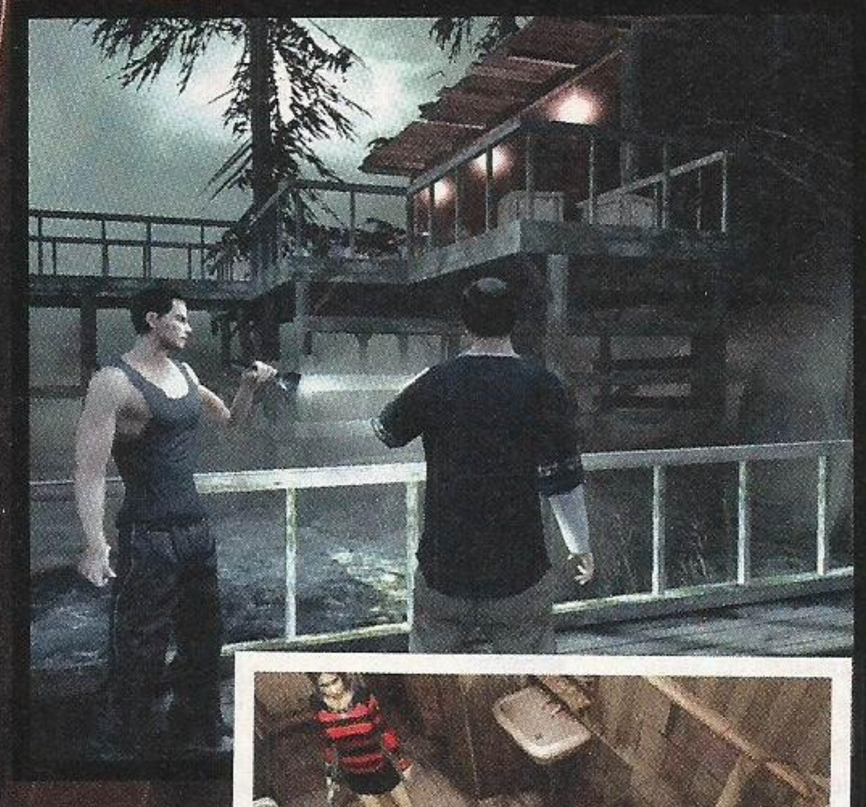
No i w domu. W zależności od preferencji, ściągnięte wersje gier z PS one będziemy już wkrótce mogli wrzucić nie tylko na PSP, ale i odpalić na PS3! Co to oznacza? Gier może nie ma na razie jakoś multum, a i brak wśród nich największych hitów z pierwszego PlayStation, ale i tak można pograć w domu, następnie wrzucić grę na PSP i kontynuować zabawę w kinie, czy innym pociągu. Tak – sejwy również będą przenoszone między platformami. Doskonała wiadomość dla fanów takich pozycji, jak MediEvil, Crash Bandicoot, Destruction Derby, Tekken 2, Syphon Filter, czy WipeOut. Oby szybko ta lista zapełniła się czymś jeszcze.

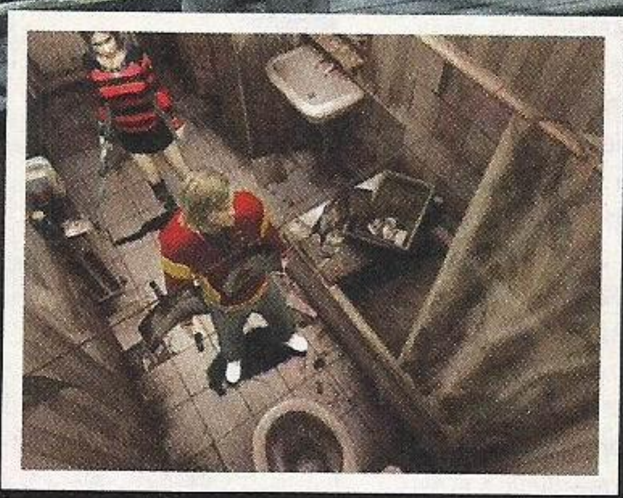
JESZCZE WIĘCEJ MAP!

Fani Gears of War nieustannie rozpieszczani są przez wydawcę Epic. Może trochę mniej przez Microsoft, ale to pominimy wyniosłym milczeniem. W każdym razie na serwerach Marketplace'u pojawiła się kolejna paczka z mapami do tej doskonałej pozycji. Waży ponad 230 MB, ale i zawiera dwa razy więcej stuffu, niż pierwsza. Jak to obliczyć? W pierwszej były dwie mapy, teraz dostajemy aż cztery – proste. Ups, złe słowo. Nie „dostajemy", tylko „możemy zakupić". Niestety, ale Microsoft nie pozwolił na darmowe dodatki i Epic zmuszeni są pobierać opłaty za rzeczy, które obiecali dawać za darmo. Jeśli coś komuś powiedzą same nazwy, oto one: Bullet Marsh, Subway, Process i Garden. Cena? 800 punktów, co w przeliczeniu daje niecałe 40 peelenów. Podobno „już" na początku września będzie można ściągnąć je za friko.

PAJĘCZO JESZCZE RAZ

I pewnie nie tylko raz. Pogłoski o kolejnej części Spiderman w kinach można zrozumieć – w końcu film obejrzała rekordowa ilość ludzi, gigantyczne zyski zachęcają do tworzenia następnych części. Mimo, że miała być trylogia. W każdym razie nas, jako fanów gier, bardziej dotyczy informacja o stronie interentowej, której adres znajduje się na ostatniej stronie instrukcji do gry w wersji na PS2 (gry Spider-Man 3, oczywiście). Otóż strona ta wystartowała 7 maja, a zamieszczonych na niej informacji wynika, że jesienią możemy spodziewać się kolejnej gry z człowiekiem-pająkiem w roli głównej. Jako możliwe platformy wskazywane są PS2, PS3 i X360.





INFO
DEVELOPER: HYDRAVISION
WYDAWCA: PLAYLOGIC
TERMIN: LATO 2007
KONSOLA: WII, PS2

OBSCURE 2

Botaniczny horror

Z kwiatami i kobietami jest tak, że prawdziwy dramat zaczyna się, gdy niewiasta w dniu jakiegoś święta (JAKAKOLWIEK rocznica, imieniny, urodziny) ich nie otrzyma. Niejedna taka scena mogłaby znaleźć się w dobrej grze grozy na konsolach. A tak – kwiaty przewijają się tylko w fabule.

Obscure 2 jest (jak łatwo można skojarzyć) czwartą... hehe... jest kontynuacją całkiem udanego horroru wydanego jakiś czas temu na PS2 i Xboxa. Pierwsza część opowiadała o przygodach grupki nastolatków w amerykańskiej szkole. Perypetie w tych klimatach to albo durne komedie, albo podłe sieczki – nie wiadomo, co gorsze. Tutaj mamy do czynienia z drugą opcją. Po przerażających wydarzeniach przeżywa tylko część z ekipy. Dziewojdy i chłoptasie próbują poukładać swoje życie i kontynuują naukę. Jednak na uczelni dzieje się coś złego – wszędzie pojawiają się tajemnicze czarne kwiaty, których zapach wywołuje przerażające, straszliwie realne halucynacje. Eksperymenty w sali od chemii nie ujawniają niczego, ale gdy w końcu nasiona kiełkują, sceny z wizji przechodzą w rzeczywistość. No – to wymyślili. Może grzybki, jakieś tabsy? Quo Vadis?

Obscure 2 jest klasycznym survival-horrorem. Do wyboru dostaniemy jedną z sześciu postaci, by się nie myliły na wszelki wypadek obdarzono je różnymi umiejętnościami. W trakcie grania przełączamy się między bohaterami w wybranych punktach. Jak na schedę gatunkową przystało – rozwiążemy mnóstwo zagadek, zwiedzimy sztandarowe miejscówki, takie, jak park, ciasne korytarze szkolne, piwnice i inne, przy których eksploracji gęsią skórkę ma się na samą myśl, co może kryć się za rogiem. A kryć się może wiele – zjawy i inne, astralne wymysły to jedno, ale zwaliste kupy mięcha pełzające po ziemi to co innego. Oczywiście do ich eksterminacji użyjemy bardzo, ale to bardzo standardowego ekwipunku – na udostępnionych materiałach można zauważyć całe wyposażenie kanciapy dla sprzątaczek. Nie zabraknie shotguna, pistoletu, obstawiamy też jakieś sportowe łamigłówki (baseball).

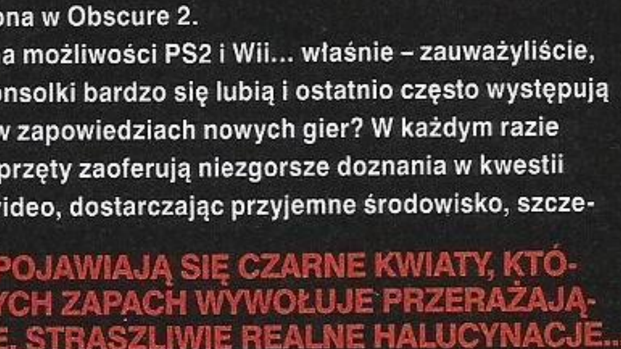
Pierwsza część zasłynęła z bardzo przyjemnego trybu kooperacji – w dowolnym momencie drugi gracz mógł się przyłączyć i zawalczyć o przetrwanie. Sprawdzało się to bardzo dobrze i stanowiło o sile tego tytułu oraz wyróżniało go na tle innych pozycji. Możliwość ta powraca. Zanim na drugim padzie ktoś wciśnie Start, przydupasem sterować będzie A.I., ale w każdej chwili jego krokami będzie mógł sterować ktoś, kto usiądzie obok. Zawsze bardzo nas grzeje współpraca, nie omieszkamy sprawdzić, jak działa ona w Obscure 2.

Jak na możliwości PS2 i Wii... właśnie – zauważyliście, że te konsolki bardzo się lubią i ostatnio często występują razem w zapowiedziach nowych gier? W każdym razie – oba sprzęty zaoferują niezgorsze doznania w kwestii audio-video, dostarczając przyjemne środowisko, szczegółowe postaci i klimatyczną muzykę, o którą zadba Orkiestra Symfoniczna Bostonu do spółki z chóre dziecięcym opery paryskiej. Kolejna gra, której datę premiery zapiszą w kajecikach fani grozy? Możliwe, po pierwszej części może być już przecież tylko lepiej. Prawda? ■■

...POJAWIAJĄ SIĘ CZARNE KWIATY, KTÓRYCH ZAPACH WYWOŁUJE PRZERAŻAJĄCE, STRASZLIWIE REALNE HALUCYNACJE...

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Najbardziej oczekiwany tytuł na PSP?



Bez żadnej ściemy. Przenośne Gran Turismo ma wyjść w tym samym tygodniu, co Duke Nukem Forever. A my chcemy głośnego, wielkiego hitu na handhelda Sony. I oto pojawił się na horyzoncie tytuł, który zarządzi bez żadnych wątpliwości. Skąd ta pewność? A czy jest wśród naszych czytelników ktoś, kto nie słyszał o fenomenalnych dwóch częściach Boga Wojny – Kratosa? On sam gościł już dwukrotnie na naszych okładkach, druga odsłona dostała maksymalne noty, bo w pełni na nie zasłużyła. Szanse, że ktoś coś spartoli są nikłe. Szczególnie, że po obejrzeniu pierwszego zwiastuna jesteśmy skłonni uwierzyć, że ta gra mocno napędzi sprzedaż PSP jesienią tego roku, bo wtedy właśnie odbędzie się jej premiera.

Najpierw była stronka internetowa. Jakiś licznik odliczał dni i godziny, by w końcu z odsłanianych literek pisanych ukochaną czcionką ułożył się tytuł: God of War: Chains of Olympus. Wiadomo już, że gra będzie prequelem, pokazującym życie Kratosa na kilka lat przed wydarzeniami z pierwszej części gry. Na wspomnianym zwiastunie Kratos wykonuje swoje popisowe akcje. Jest ponownie ultra-brutalny, nie zna słowa „litość". Jego wrogami są zastępy żołnierzy zakutych w zbroje, które jednak na nic się zdają pod naporem ostrzy na łańcuchach – flagowego oręża bożego. Filmik trwa raptem 38 sekund: Kratos otwiera wielkie wrota, zza których bije snop światła, przebiega przez hol nabijając licznik combosów. W pewnym momencie zostaje zaskoczony przez dziwnego stwora, który skacze na niego i tym samym obaj lecą w otchłań. W tle słychać chóralne śpiewy i Gaię, która krótko opowiada historię śmiertelnika, który zabił jednego z bogów (Aresa).

Wiemy jeszcze, że za grę odpowiada ekipa Ready at Dawn – autorzy znakomitego Daxtera, więc powinno być bardzo dobrze. Na szczęśliwców, którzy zdążyli się zarejestrować na oficjalnej stronie gry, czeka płytka UMD z wersją demonstracyjną tej wielce oczekiwanej produkcji. Damy znać, gdy uda nam się zdobyć więcej informacji. ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NOWY SAM RYBAK

Tom Clany's Splinter Cell: Conviction – taki tytuł nosić będzie najnowsza część serii drugiego najlepszego szpiega i cichobiega na rynku. Nowe szczegóły wypływają bardzo powoli z biur UbiSoftu. Na razie wiadomo o zmianach, które w ramach serii są bardzo poważne. Przede wszystkim znaczna większość gry rozgrywać się będzie za dnia, w świetle słonecznym! Koniec z nieustannym wrzucaniem na oczy noktowizora. Dość odważne zmiany – nie ma co. Tak samo, jak i z samym wyglądem Fishera. Długa broda i włosy a la Mielu mają nadać mu bandyckiego charakteru, co wychodzi im nader dobrze. Do tego dorzućmy zmiany w otoczeniu – teraz będziemy mogli jest wykorzystać znacznie bardziej efektywnie. Pokazano, jak Sam używa krzesła, by przekonać stróża prawa do swoich argumentów. I nie, nie siedział na nim i nie rozmawiał. Więcej szczegółów, jak zwykle, wkrótce.

NOWE RPG OD SQUARE-ENIX

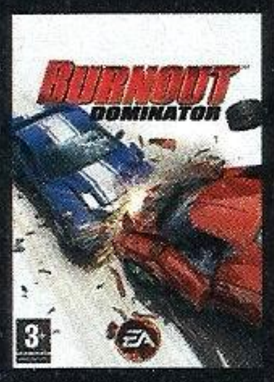
Jako twórca serii Final Fantasy, SE nie musi wymyślać na dobrą sprawę niczego nowego. A tutaj – niespodziewajka – The Last Remnant. Gra śmigać będzie na UE3 i pojawi się na konsolach, które ostatnio jakoś zadebiutowały na rynku (X360 i PS3). Opowie nam historię świata, w którym ludzie używają tytułowych resztek do zasilania swoich urządzeń, czy napędzania pojazdów. Do naszej dyspozycji oddane zostaną cztery rasy: ludzie, wodne stworki, człekokształtne jaszczurki i kotopodobne postaci z czterema rękoma. Grę wstępnie zaplanowano na wiosnę przyszłego roku. Dla oblatanych w temacie – reżyserem gry jest Hiroshi Takai, który jest związany z takimi grami, jak Saga Frontier, czy – uwaga – The Bouncer.

OPÓŹNIONE DWA ŚWIATY

Czyżby jednak sprawdziło się powiedzenie, że warto ogłosić grę na kilka sprzętów, tak, by wszystkie źródła o niej napisały? Skutkiem jest darmowa reklama. Później można coś naściemniać, że nie wyszła ostatnia faza programowania, albo jeszcze coś innego, i że wersja na jakąś tam konsolę nie zostanie wydana. Ale tak nie postępuje wydawca Two Worlds (niedawno była u nas zapowiedź). On po prostu odmawia komentarza odnośnie całego zajścia. Dziewiątego maja gra wyszła na PC, X360 musi czekać. Może jednak coś z tego będzie, gdyż producenci zapewniają, że wersja konsolowa ma najwyższy priorytet.

DONKEY JET

Nintendo próbuje upchnąć gdzieś Donkey Konga i wymyśliło futurystyczne wyścigi na jetpackach z postaciami z universum Donkeya właśnie. Może być zabawnie, może też być porażka. Pod koniec lata gra zadebiutuje w Japonii.



3+
www.pegi.info

PlayStation 2

PlayStation Portable

KAH RA SHIN

ZAAKCEPTOWANE

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, oraz Burnout stanowia znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe Electronic Arts Inc na terenie Stanów Zjednoczonych i/lub innych państw. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PlayStation", „PSP" i „PS" są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie inne znaki towarowe są własnością podmiotów, do których należą.

burnout.ea.com

OSIĄGNIJ WEWNĘTRZNY SPOKÓJ
WYŁADUJ AGRESJĘ

SABOTEUR

Upadła Madonna z wielkim...

Któż nie pamięta kultowego serialu *Allo, Allo*? Zabawne perypetie właściciela niewielkiej knajpy na terenie okupowanej przez nazistów Francji bawią nas od lat. Nie dziwi zatem skojarzenie, jakie nasuwa się po zapoznaniu z materiałami dotyczącymi Saboteur – gry akcji osadzonej w Paryżu w trakcie Drugiej Wojny Światowej. I choć normalnie na samą wieść o tej wojnie łamie nas w kościach, dzięki panom z Pandemic Studios ból przechodzi w szczere zaciekawienie. Dotychczasowe ich dokonania pozwalają ze spokojem patrzeć na nadchodzącą majestatycznie produkcję. Bo czy wymieszanie jajcarskich klimatów Destroy All Humans, rozległości terenu z Mercenaries i skali rozwałki SW: Battlefronts nie brzmi smacznie? Do tego dorzućmy inspirację japońskim, artystycznym zacięciem i już mamy obraz gry, na którą czekamy jak diabli.

PRZYCHODZI BABA DO LEKARZA...

A lekarz w Irlandii, hehe. Żarcik się wkradł niemal niezauważenie, nawiążmy więc do niego. Tytułowym sabotażystą jest Sean – Irlandczyk z pochodzenia, który miał pecha śmigać po Paryżu akurat, gdy Niemcy zaczęli swą agresję. I ogólnie, jak na normalnego faceta przystało, nie obeszłoby go to wcale. Nikt mu niczego nie zabrał, nie strzelano do niego, ot, flagi na ulicach zmieniły barwy. Pech chciał jednak, że podczas jakiejś strzelaniny z okupantem giną jego przyjaciele. Rozjuszony Sean nie chwyta karabinu, by samodzielnie pokonać całą armię III Rzeszy, ale zaczyna układać misterny plan zemsty na konkretnych ludziach odpowiedzialnych za jego dramat, a nie na całym systemie Osi Zła.

Jest to swoiste novum w grach o WWII, ponieważ na dobrą sprawę nawet nie będziemy musieli się bratać z aliantami, a jedynie skupić na konkretnych zadaniach mających przybliżyć nas do celu. Wszystko wskazuje na to, że świat gry będzie otwarty, zaś bohater nawiąże wiele znajomości, które w niespodziewanych chwilach zaowocują, a przechodnie zareagują na nasze zapędy oczyszczania miasta z niemieckiego najeźdźcy dopingując do walki.

■ Panorama stolicy Francji skąpanej w czerni i bieli zachwyca. Horyzont sięga hen, daleko, a najbliższe otoczenie również jest świetnie wykonane.

■ Mimo pozornej przeciętności mamy wrażenie, że Sean w prostej linii spokrewniony jest z jakimś rodem, który mocno zabiegać będzie o upadek pewnego Szkopa z wąsikiem. A może okaże się, że faktycznie to barowy zawadiaka? Widać to po ciosach, które wyprowadza – dyńka, kolano, za frak i o ścianę.

Sean jest typowym zadymiarzem – zawadiaką, który zawsze wali w ryj na pierwszej randce. Jako, że gra wymaga bardziej taktycznego i skradankowego postępowania, najbardziej pożądana jest cicha infiltracja i – nomen omen – sabotowanie wrogich działań.

Warto wtrącić, że spodziewamy się zagrywek podobnych do tych z komiksu „Maus" Arta Spiegelmana – nie każdy Niemiec będzie drapieżnym kotem, ale też nie każdy Polak świnią, ani Żyd myszką. Liczymy na sensowne przedstawienie zjawisk z tamtego okresu, a nie przekolorowane, niesmaczne żarty.

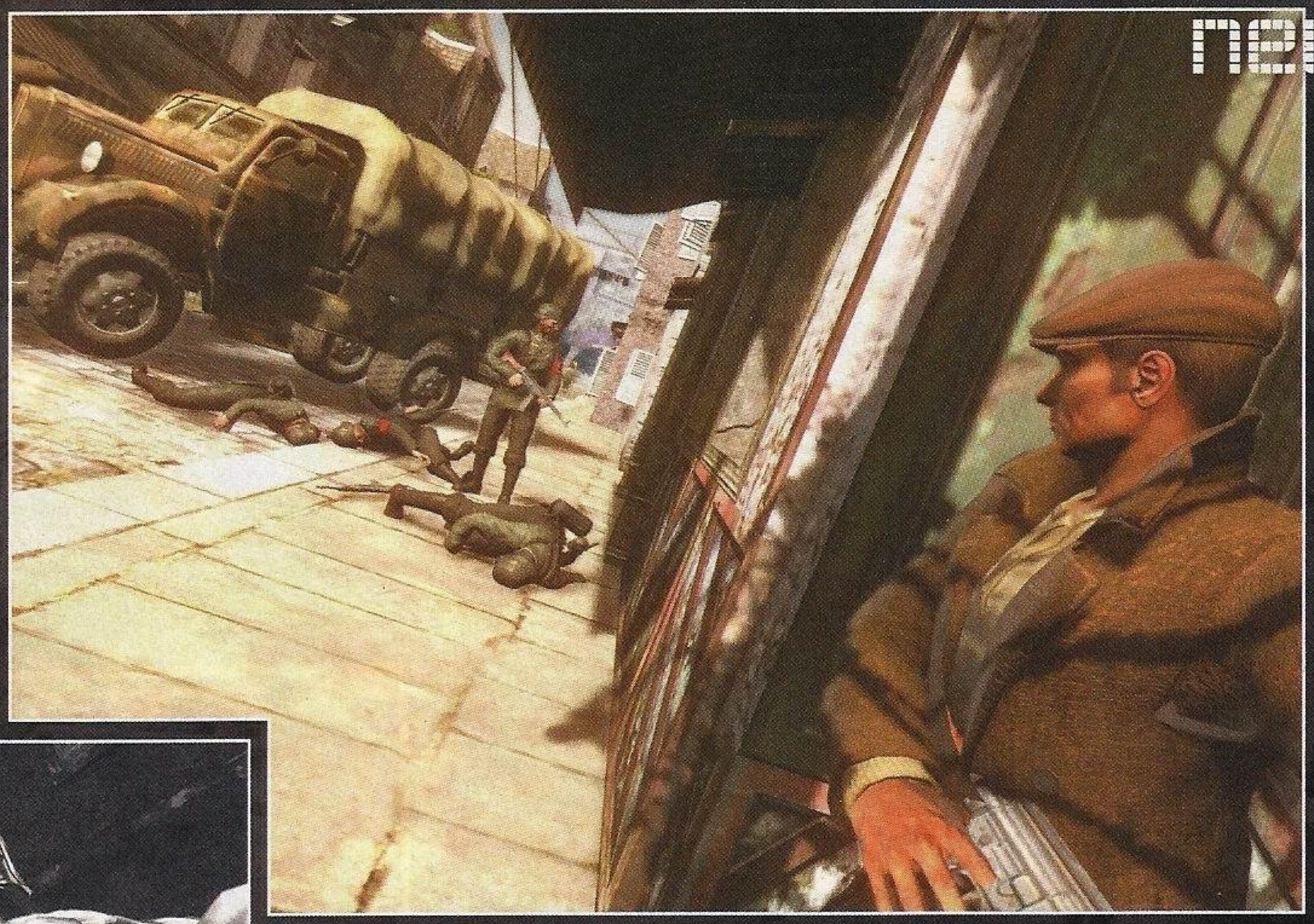
Bohater dysponować będzie standardowym wachlarzem ruchów – przekradniemy się na tyłach wroga śmigając od ściany do ściany, kucniemy, by uniknąć patrolu itd. Znany skądinąd patent sprawnego wspinania się i biegania po gzymsach i innych dachach (Assasins Creed) pojawi się i tutaj. Ponadto dochodzi możliwość używania broni palnej. To w zasadzie ostateczność, ale i prowadzenie ognia jak w rasowym shoterze zostanie oddane do naszej dyspozycji. Będzie można wsiąść do każdego pojazdu, co trąci Mercenaries na kilometr, ale cieszy tak czy siak.

Podsumowując – nasza postać nie jest żołnierzem, który musi wykonywać kolejne rozkazy. Jest kombinującym facetem, któremu nadepnięto na odcisk i który poszuka swojej zemsty na innej, niż zbrojna, płaszczyźnie. Potrafi przywalić z dyśki, machnąć sierpowym i rzucić się na strażnika z jakimś przedmiotem, ale generalnie powinien zostać w ukryciu, knuć bardziej koronkowy plan pozbycia się czarnego charakteru.

KOLOROWY ŚWIAT

Wspominaliśmy o japońskim artyzmie – oto jego zastosowanie. Co powiecie na taki patent: teren będący pod władaniem Nazistów zmieni barwy na czarno-białe. Wraz z naszymi poczynaniami i wybijaniem kolejnych żołnierzy, na ulice wracać będą barwy, ludzie zaczną wylegać z domów, roślinność odzyska dawny blask. Trąci Okami aż miło, prawda? To nie wszystko. Jest przecież jeszcze pogoda, która również dynamicznie zmieniać się będzie wraz z podziałem terytorium. Ciężkie, deszczowe chmury zawisną nad terenem, który czeka na wyzwolenie, promyki słońca przebiją się przez chmury tam, gdzie zwycięży wolność. W niektórych momentach gra prezentuje się nad wyraz plastycznie i intrygująco – dwukolorowe otoczenie i postacie, ale np. czerwone opaski na ramionach sługusów III Rzeszy, albo ogniste rozbłyski z luf karabinów. Z czasem teren pokrywa się wiosennymi odcieniami i prezentuje się już bardziej klasycznie, co nie znaczy, że gorzej. Już teraz podziwiamy daleko sięgający horyzont i bogate architektonicznie dzielnice. Po niebie dostojnie suną zeppeliny, latają bombowce, a sporo niżej świergoczą „skuwronki". Postacie prezentują się raczej lekko

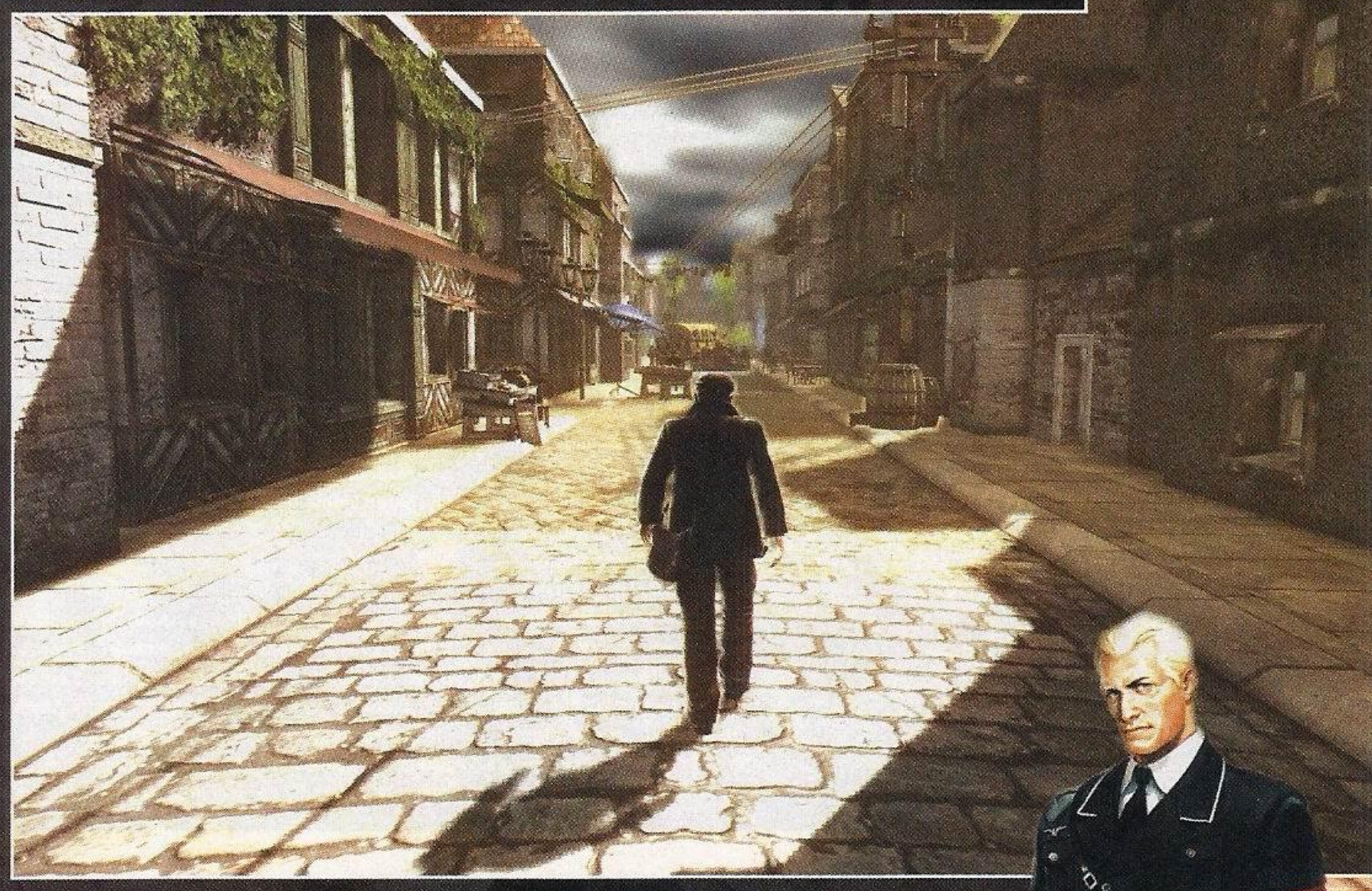
INFO
DEVELOPER: PANDEMIC
WYDAWCA: GAMECOCK
TERMIN: 2008
KONSOLA: XBOX 360, PS3



■ Tak to jest – zapowiedzi na przyszły rok mają w sobie coś niepokojącego. Bo ogólnie przecież właśnie po tegorocznej gwiazdce powinna zacząć być widoczna grafika zdumiewająca i wyciągająca z obu konsol jeszcze więcej, niż dotychczas. Pandemic pracują w pocie czoła, by ich produkcja z każdym dniem prezentowała się lepiej. Warto zauważyć, jak doskonale wykonane są ubrania postaci, jak szczegółowa jest ciężarówka stojąca za żołnierzem (po lewej). Screen poniżej pochodzi bezpośrednio z eksploracji miasta i prezentuje się bardzo okazale. Postać jest lekko pochylona, w oddali widać zachmurzone niebo. Tylko pustawo na chodnikach. To pewnie pora obiadu. Żabie udka...

■ A tutaj jeszcze raz czarno-biały filtr. Zwróćcie uwagę na pracę kamery, która ukazuje akcje z różnych kątów.

■ Gdyby to była Warszawa, a nie Paryż, gra znalazłaby się pewnie w Muzeum Powstania Warszawskiego...



karykaturalnie, pełne są smaczków, choć od strony technicznej to raczej późna poprzednia generacja. Zważywszy jednak na datę premiery przymykamy na to oko, by poczuć miły dreszcz, gdy wraz z kolejnymi materiałami widzieć będziemy poprawę tego elementu.

Kolorowy świat to również świat brzmiący w odpowiedni sposób. Autorzy zapewniają, że do strony audio mocno przywiązana zostaje waga tak, by nawet do głowy nam nie przyszło wyłączenie głośników. Przypomnijcie sobie, jak brzmią odgosy ulicy we wspomnianym serialu – jaką muzykę gra orkiestra, czy samograj nastawiony w pokoju dowódców niemieckich. Są trąbki, jazzowe rytmy, francuskie piosneki... W połączeniu z dynamicznymi kawałkami napisanymi pod wymiany ognia zapowiada się arcyciekawa ścieżka dźwiękowa.

INNA DRUGA WOJNA

Tak się składa, że o WWII piszemy w każdym numerze. Kolejne zapowiedzi Medal of Honor, Call of Duty i innych, równie odtwórczych gier powodują czasami ból zębów. Ale Saboteur ma szansę tchnąć życie w te realia. Swoim otwartym światem i wieloma smaczkami, których spodziewaliśmy się bardziej po GTA, niż jakiejkolwiek innej grze, całkowicie nas zaskakuje.

O WWII PISZEMY W KAŻDYM NUMERZE. ZAPOWIEDZI MEDAL OF HONOR, CALL OF DUTY I INNYCH, ODTWÓRCZYCH GIER POWODUJĄ BÓL ZĘBÓW. ALE SABOTEUR MA SZANSĘ TCHNĄĆ ŻYCIE W TE REALIA

Przykład. Niemiecki oddział przeczesuje ulice w poszukiwaniu rozrabiaki. Co robi Sean? Zaczyna całować przypadkową niewiastę i dość wyraźnie daje znać, że nie życzy sobie rewizji akurat w tym momencie. Genialne w swej prostocie. Wykorzystanie napotkanych przedmiotów i możliwości w pełni odzwierciedla chęci twórców, by gracz wczuł się w postać, która znalazła się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwym czasie. Sposobem na zwycięstwo nie jest otwarta walka. Nie wolno śmigać po mieście z bronią na plecach, nie wolno otwierać ognia do całego oddziału nazistów. Bardziej wskazane są akcje dywersyjne.

Romantyczny Paryż pod hitlerowską okupacją, jawi się jako idealne miejsce akcji. Do tego dochodzą jego okolice, dzielnice typowo pozbawione splendoru wielkiego świata. Z każdym zabitym Niemcem mieszkańcy odzyskują wolę walki, a świat barwy. Wydaje się nawet, że nie zabraknie terenów wiejskich i bardziej dzikich, niż centrum miasta – wieśniacy są nad wyraz podatni na poczynania naszego bohatera i wiwatują, gdy dokona on jakichś heroicznych czynów. Na jednym z filmów widzieliśmy też akcję wysadzenia mostu, na który to miała właśnie wtoczyć się masywna lokomotywa. Co prawda efekt ognia i eksplozji to raczej niska półeczka, ale i tak rozmachem przyćmiewała wiele widzianych w innych grach.

Saboteur zapowiada się na wyczekiwany od dawna powiew świeżości. Wśród wydanych już gier trudno znaleźć jakąś, do której byłby podobny, za co plus o wymiarach skrzyżowanych wież Eiffla. Liczymy na ciekawą fabułę, konkretny klimat drugowojennych rozterek, świat gry pełen smaczków i odniesień do historii. Wciąż nie wiadomo, czy będzie multi (oby nie, bo niby po co?), jak długo zajmie nam wypełnienie głównego zadania (zabicie esesmana odpowiedzialnego za śmierć bliskich), jak wygląda sprawa liniowości. Nie ukrywamy, że wysokie wymagania biorą się również z poprzednich dokonań utalentowanej ekipy Pandemic. Fajnie, że nawet na przyszły rok zapowiadają się tak ciekawe pozycje. ■■

■ Na futurystyczne shootery fpp zawsze jest wzięcie – to bezpieczny temat zarówno dla wydawców, jak i developerów.

TIMESHIFT

Czas na zabawę z czasem

INFO
DEVELOPER: SABER INT.
WYDAWCA: VIVENDI
TERMIN: CZERWIEC 2007
KONSOLA: XBOX 360, PC

Remonty generalne czasem wychodzą na dobre, a kiedy indziej można od fundamentów zbudować niezłą kiłę. Zanosi się na to, że gruntowna przebudowa TimeShift sprawi, że gra nie zniknie w natłoku strzelanin FPP przygotowywanych na X360, a wybije się ciekawymi patentami. Zapowiadany od bardzo dawna TS (jeszcze na pierwszego Xboxa) wywoływał lekką konsternację, wyglądał nieźle, ale raczej nie wystrzałowo. Zapomnijmy jednak o tamtej pozycji – teraz wszystko wskazuje na to, że będzie lepiej, niż dobrze.

Jako żołnierz wysłany na owianą mgiełką tajemnicy akcję postaramy się wyplenić zastępy wrogów. Specjalny uniform o nazwie SAM pomoże nam w wypełnieniu wielu niebezpiecznych zadań, ale i przy rozwiązywaniu zagadek. SAM to kawałek naprawdę zaawansowanej techniki, w projektowaniu której maczał palce sam Kronos chyba. Umożliwia on bowiem zabawy czasem. Weźcie sobie do ręki jakiś magnetofon czy innego pilota i rzućcie okiem na funkcje, jakimi można się bawić. I nie chodzi o zmniejszanie i zwiększanie „woljumu", ani przełączanie między kanałami. Akcję w grze można za to zatrzymać lub spowolnić, a w razie popełnienia błędu nawet cofnąć się o chwil parę w czasie i naprawić potknięcie.

Wszystko wszystkim, ale jak długo można zwalniać czas? Ano zapowiada się, że długo, ponieważ wiąże się z tym wiele smaczków. I tak przeciwnicy, którymi steruje świetnie spisująca się SI, zrobią naprawdę głupią minę w chwili, gdy ockną się bez broni w rękach. Wystarczy też wcisnąć jeden przycisk, by wszystko zamarło, przemknąć niezauważenie za plecy kilku strażników i uruchomić mechanizm zniszczenia siejąc kulami na lewo i prawo, a najlepiej przed siebie. To nie wszystko – zagadki logiczne również powinny przykuć nas na dłużej – najbardziej te bazujące na wiadomo czym. Niektóre drzwi zatrzasną się na pozór zbyt szybko, by przez nie zdążyć, więc slo-mo na pewno pójdzie w ruch. Abyśmy nie pozwalali sobie na zbyt dużo, używanie tych zdolności ograniczone będzie czasowo, a nawet kilka razy napotkamy na swej drodze gości wyposażonych w bardzo podobny strój. Brzmi ciekawie.

Przez rok producenci mieli sporo – hehe – czasu, by posiedzieć nad grafiką i stroną techniczną. Widać to od pierwszego rzutu oka. Ostre tekstury pociągnięte porządnymi efektami, świetnie prezentujące się warunki atmosferyczne. Tyle, że wiecie – z tym czasem to może być trudne do wykonania, bo oczekiwania mamy duże. Przecież ten deszcz musi padać też w drugą stronę, wybuch od tyłu to również spore wyzwanie i bardzo widowiskowy patent. Przebieżka wśród śmigających kul była w F.E.A.R, ale tutaj zapowiada się i tak całkiem nieźle. Ciekawe, jak poradzą sobie panowie producenci z trybem dla kilku graczy. Na naszych łączach i tak czasem ma się zwolnione tempo jakby.

DESZCZ MUSI PADAĆ TEŻ W DRUGĄ STRONĘ; WYBUCH OD TYŁU TO RÓWNIEŻ SPORE WYZWANIE I BARDZO WIDOWISKOWY PATENT

Jeszcze na początku zapowiadało się na naprawdę brutalną pozycję – rozerwane ciała latały jak szmaty, marsz wśród wnętrzności wzbudzał sporo emocji. Teraz ze szmat został tylko efekt takowej lalki i krew bryzgająca we wszystkich kierunkach. Czas pokaże co z tego wyjdzie. ■■

MYSIMS

Ludki i miasta na wiilota

Zresztą nie tylko, bo najnowszy projekt EA obejmuje Wii i DSa. Całkiem niedawno największy wydawca świata ogłosił poświęcenie większych środków na produkcję gier na platformy Nintendo. Oto skutek.

MySims jest typową produkcją hodowlaną, w której do naszej dyspozycji zostaje oddane kilka żywotów. W sumie gra idzie o sus dalej, oddając nam pod opiekę nie tylko grupkę karykaturalnych postaci, ale całe miasto. Dzięki nietypowym sposobom sterowania platformy Ninty idealnie nadają się do tego typu gier. Nie da się też ukryć, że grupą odbiorców są raczej dzieci i kobiety. Odważnie. I mądrze.

Zaniedbane miasto po jakimś ciężkim okresie zaczyna wracać do życia, a to wszystko jak za dotknięciem magicznego wiilota. Wpływ będziemy mieć na wszystko – zaczynając od kształtu kolejnych budynków, poprzez ich wysokość, kolor tynku, a na firankach kończąc. Ciekawe, czy będzie można wrzucić jedno brązowo okno otoczone zielonymi. Układ kolejnych dzielnic również będzie zależał od naszego widzimisię.

Jednak same nieruchomości to wierzchołek góry lodowej. Wielką frajdę sprawić ma zaludnienie tego terenu. Specjalne zależności między przedstawicieli różnych klas społecznych, zawodów, czy wieku, wpłyną na to, jak upływać będzie życie kolejnym mieszańcom. W ostateczności to zawsze gracza wybór, kto zostaje, a kto wylatuje. Czy emeryci i studenci mieszkający obok siebie to najlepszy sposób na małą wojnę domową?

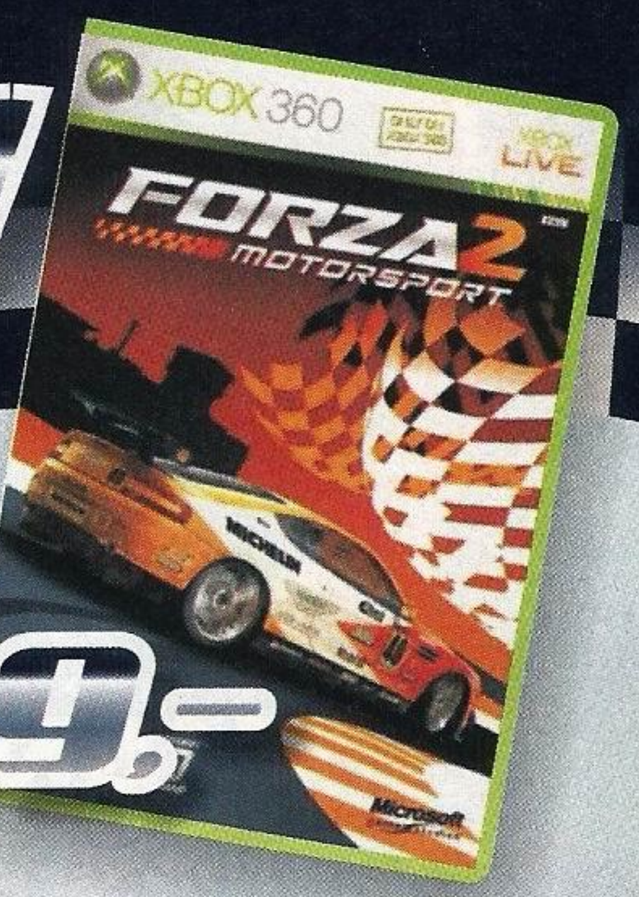
Wracając do możliwości edycji – również profesje kolejnych postaci, ich charaktery i sposób spędzania wolnego czasu zależeć będzie od nas. Nie liczymy na możliwość tworzenia psychopatów, ale na pewno każdy znajdzie coś dla siebie.

Oglądając materiały z MySims można pomylić je z kreskówką. Mimo prostoty grafika ma coś w sobie, postacie są świetnie animowane, a na ich twarzach malują się przeróżne grymasy utrzymane nierzadko w klimatach anime. EA wie co robi – właśnie znaleźli niszę i teraz spróbują zaludnić ją graczami. My kibicujemy. Na razie nie potwierdzono możliwości online, ale czujemy tutaj wielki potencjał. ■■

PSP 699,- | GBA BRIGHTER 329,- | NDS LITE 549,- | PS2 SLIM 499,- | WII 1059,- | XBOX 360 1279,- | XBOX 360 +GEARS OF WAR 1449,- | PS3 2299,-

kompletny odjazd cenowy!

pełna oferta na www lub przez telefon
codziennie nowe dostawy!
zadzwoń i zapytaj!



199,-

wykorzystano screen z gry FORZA MOTORSPORT 2 copyright to Microsoft corp.

169,-

169,-

119,-

do 169,-

do 139,-

189,-

do 129,-

do 99,-

www.madgames.pl

mad games
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

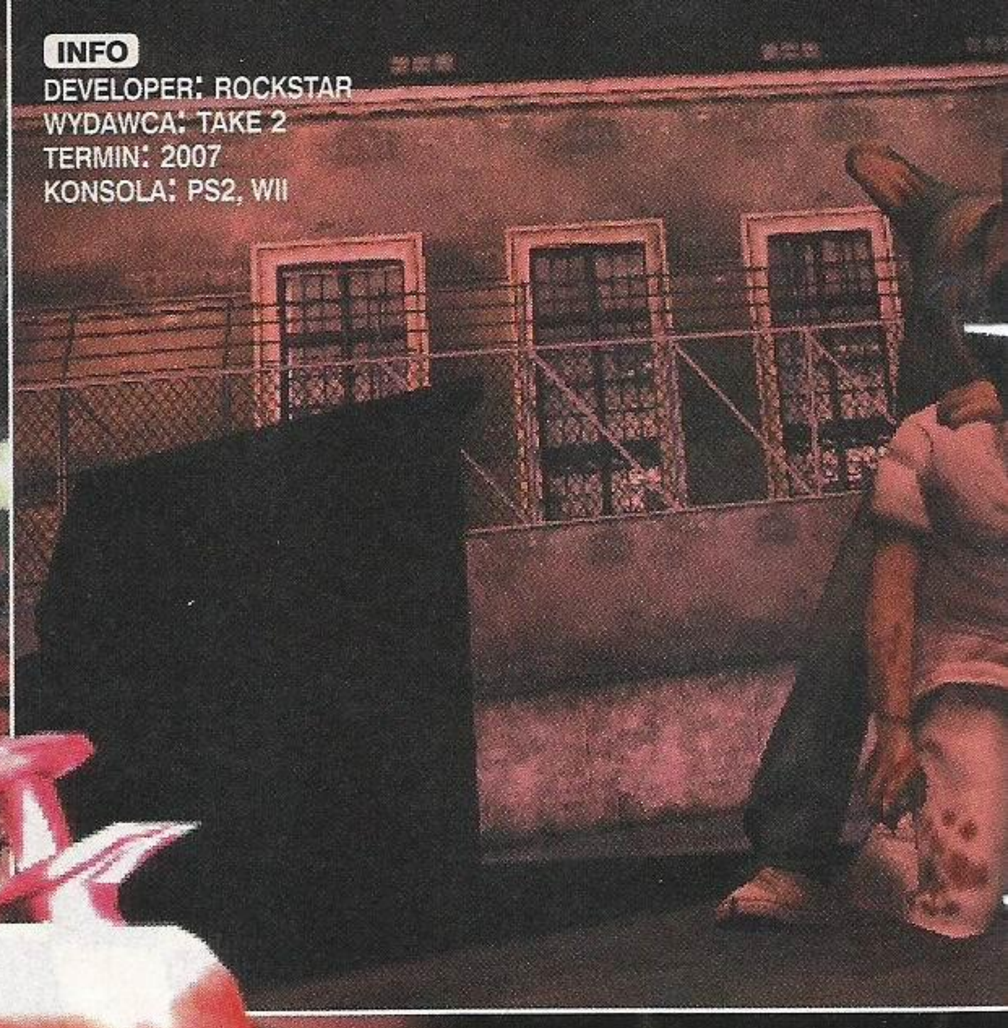
PS2 PS3 PSP XBOX 360 GAMECUBE GBA NINTENDO DS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA

PON. PT. 11-19 SOB. 10-14

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA TEL /FAX (022) 498 99 93 KOM. 0 503 624 692

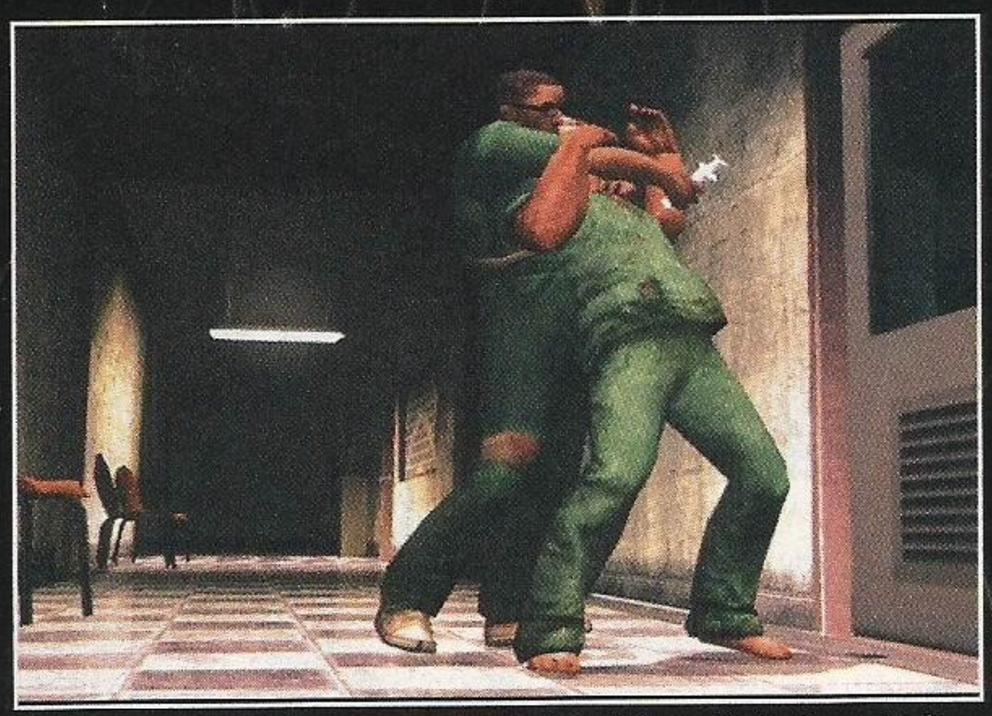


INFO
DEVELOPER: ROCKSTAR
WYDAWCA: TAKE 2
TERMIN: 2007
KONSOLA: PS2, WII

MANHUNT 2

Dzikości serca, dodaj nam sił!

Kontrowersyjne gry mają to do siebie, że same nakręcają spiralę napiętnowania przez różnego rodzaju nawiedzone organizacje. A to jakiejś pani nie podoba się, że jej dziecko zabiło kolejnego przechodnia za pomocą klucza francuskiego, a to ktoś inny krzyknie, że zamiast zasiąść do książki, pierworodny łapie za karabin i strzela do ludzi wykonując misję. Najlepsi są jednak księża, którym łatwo dać łupnia na Live, i którzy z ambony gromią później swych oprawców, hehe. Na pytanie zadane w przedszkolu: „Proszę podać najbardziej brutalną grę" każde dziecko bardzo szybko wskaże na pierwszego Manhunta.



■ Wbijanie strzykawki prosto w serce było w pewnym kultowym filmie. Kto pamięta?

■ Barwne postaci były już w pierwszym Manhuncie. Świry ze smiley'ami na głowach, pan świnia i inni, tym razem ustąpią miejsca gościom pewnego zakładu penitencjarnego. Nie spodziewamy się, by jakoś lżej traktowali naszego bohatera.

I dostanie pewnie jakiś order, bo odpowiedzi bardziej prawidłowej raczej nie ma. Jasne, że można się spierać, co do wizualizacji pewnych zajść, ale nie oszukujmy się – tak chorej gry szukać należy raczej tylko w głowach psychopatów. Albo ludzi, którzy wiedzą, co się sprzeda – dobrych marketingowców.

MODA NA FLAKI

Wraz z pierwszą częścią „Piły" wyszło na jaw, że ludzie chcą oglądać makabrę i to w coraz bardziej dosłownym wydaniu – bez zaciemnień ekranu, uciekania kamerą, półśrodków. Jak komuś rozpruwany jest brzuch, to trzeba to pokazać, najlepiej w zwolnionym tempie. Twórcy gier szybko podłapali temat w locie adaptując swoje oferty wydawnicze do potrzeb rynku. Chociaż z drugiej strony, po obejrzeniu takich koszmarów jak *Hostel*, czy *Wzgórza mają oczy*, można powiedzieć, że (na całe szczęście) grom daleko do takiego zezwierzęcenia. Ale są wyjątki.

Manhunt opowiadał nam historię gościa nazwiskiem Cash, który został wplątany w chore show relacjonujące jego poczynania i śledzące każdy krok kamerami zawieszonymi jak w Wielkim Bracie. Przez słuchawkę w uchu słyszeliśmy tylko głos „producenta", który mówił, co mamy zrobić, by osiągnąć cel – wolność. Podjudzani jego wizjami wykonywaliśmy naprawdę chore akcje z użyciem bogatego, acz na pozór niegroźnego ekwipunku. Głównym problemem była obecność gangów, których członkowie mieli jedno zadanie – zabicie pana Gotówki. Albo ja, albo oni – taka myśl coraz częściej rozbrzmiewała w głowie bohatera.

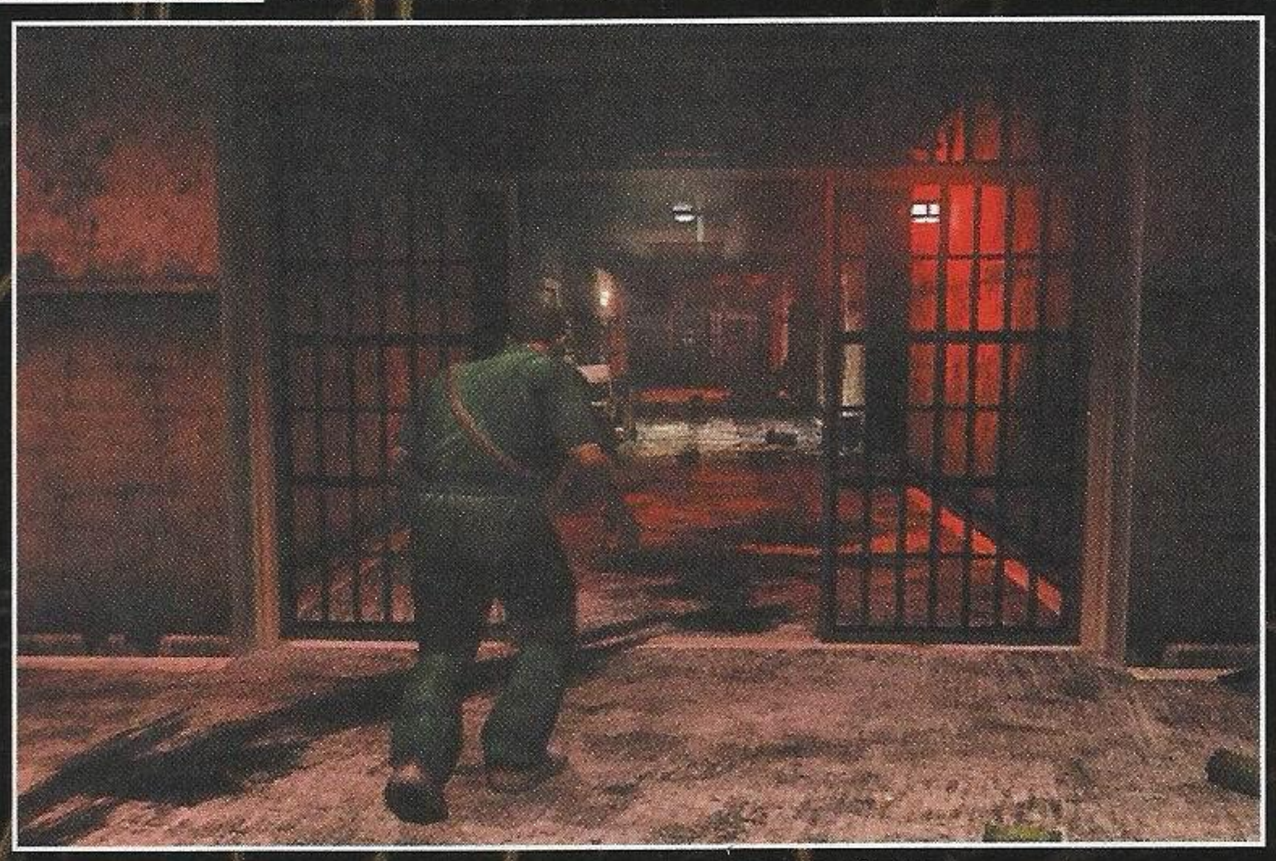
Druga część Manhunta nie nawiązuje w żaden sposób do tamtych dramatycznych wydarzeń – nie ma być znanych bohaterów, historii. Dostaniemy zupełnie nowe realia. Poznajcie doktora Daniela Lamba. Prowadził on badania nad pewną bronią opartą na chemii i dawkowaniu jakichś dragów. Jak to zwykle bywa – zabrakło chętnych do testowania kolejnych środków, więc ojciec projektu zgodził się zostać królikiem doświadczalnym. Po sześciu latach ocknął się w swej celi – ubrany w strój pacjenta, z ostrym narzędziem w ręku i z zakrwawionymi zwłokami jednego z sanitariuszy u stóp. Not good. Dodatkowo znikąd pojawia się Leo – koleżka, który początkowo zdawał się tylko wymysłem wyobraźni doktorka. Jednak z czasem okazuje się, że i inne postaci reagują na jego obecność, więc koleś musi istnieć i poza głową Daniela. Jak się okazuje, jest on też zupełnym przeciwieństwem głównego bohatera – pewnym siebie, brutalnym, dzikim i rozjuszonym draniem podsuwającym kolejne chore sposoby na załatwianie... problemów.

TAKI PROBLEM, TO NIE PROBLEM

Dwa problemy to jest problem – mógłby zakrzyknąć jakiś pobudzony optymista. Ale nie da się ukryć, że w zakładzie, w którym siedzi pan Owieczka (czyżby nawiązanie do pewnego filmu z „milczeniem" w tytule?), nie dzieje się dobrze. Mianowicie wybucha wielka burda, pacjenci wydostają się na wolność, personel ujawnia swoje prawdziwe oblicze i zamiast zwykłego zastrzyku paraliżującego proponują strzał z pałki, sprowadzenie do parteru i deptanie leżącego. Po gardle.

Ucieczka staje się więc priorytetem, zaś kluczem do niej jest pani Judy, która ucieka do... burdelu. Nie jest dobrze, ponieważ alfonsem jest wielki kolo, który zdaje się nie opuszczać swojego stanowiska. Trzeba więc przemknąć gdzieś bokiem, wykańczając kolejnych pomagierów ogromnego pimpa. Tutaj zauważyć można, że nadal bardzo ważny jest dźwięk. W każdej chwili nie tylko nasz bohater wydaje z siebie dźwięki, ale i otoczenie nie jest, ekhem, milczące. Na radarze widzimy tych, których słychać – dobrze. Można nawet wyczuć rytm, w jakim ktoś się porusza, albo jakaś maszyna pracuje. W pamiętnej scenie

■ Co prawda nie ujrzymy powoli wsuwanej lufy tego pistoletu do szczegółowo wykonanej jamy ustnej z animowanym językiem i zębami, w których odbija się otoczenie. Grafika nie będzie przepiękna, wręcz szkaradna. Siła sugestii rządzi.



filmu *Skazani na Shawshank* uciekający Andy rozbijał rurę ściekową kamieniem do wtóru gromów walących z nieba. Znajdziemy tutaj to samo, tylko bardziej interaktywnie, heh.

Nowych patentów ma być więcej – cień nie będzie już naszą bezpieczną twierdzą, w której zawsze będziemy mogli czuć się bezpiecznie. W pierwszej części mogliśmy schować się w zaciemnionych kątach i poczekać, aż gorączka sobotniej nocy opadnie. Koniec z tym. Teraz oprawcy poszukiwać będą Daniela znacznie bardziej skwapliwie, wiąże się z tym nawet mini-gra – w stresujących momentach może (ale nie musi!) pojawić się na ekranie sekwencja przycisków, która odpowiednio wyegzekwowana uspokoi oddech. Adrenalinka w czystej postaci.

Ciasne przejścia nie stanowić już będą problemu, gdyż nasz bohater jest w stanie się czołgać, a w razie potrzeby nawet podciągnie się na wyższy poziom – niby oczywiste możliwości, a zabrakło ich wcześniej. Tak samo, jak brutalnych stealth-killi z wykorzystaniem broni palnej. Nie liczymy na wkładanie lufy shotguna we wszystkie otwory ludzkiego ciała, ale w usta na pewno.

ZŁE WRAŻENIE

Nie zapominajmy jednak, czym ta gra stoi. To brutalny, chory wręcz spektakl barbarzyńców, psychopatów lubujących się w okrzykach ofiar, oglądających egzekucje w Internecie. Nie zapominajmy jednak, czym ta gra stoi. To brutalny, chory wręcz spektakl psychopatów lubujących się w okrzykach ofiar, oglądających egzekucje w Internecie. Napędzani chęcią poznania swojej przeszłości oraz dopingowani przez Leo, dokonamy wielu niewyobrażalnych zbrodni na ludziach, chcących wyrządzić nam krzywdę. Obstawiamy, że nie zabraknie żadnego z narzędzi, którymi posługiwaliśmy się w oryginale. Zaczęliśmy od worka foliowego – tę akcję pamięta chyba każdy. Później waga przedmiotów wzrastała – przez kawałek szkła, cegłówkę, a na młotku, łomie i innych przedmiotach kończąc. Za każdym razie było krwawo. W drugiej części jeszcze bardzo posiedziano nad dźwiękiem i kamerami. Teraz każde zabójstwo ma być widoczne z innej perspektywy (nie ma już kamer w kątach pomieszczeń) i przy akompaniamencie zwyrodniałych sampli. Jak brzmi wyrywanie kręgów kombinerkami? A rozcięta aorta? Miażdżona krtań? A naprawdę chcecie się przekonać?

TO BRUTALNY, CHORY WRĘCZ SPEKTAKL PSYCHOPATÓW LUBUJĄCYCH SIĘ W OKRZYKACH OFIAR, OGLĄDAJĄCYCH EGZEKUCJE W INTERNECIE

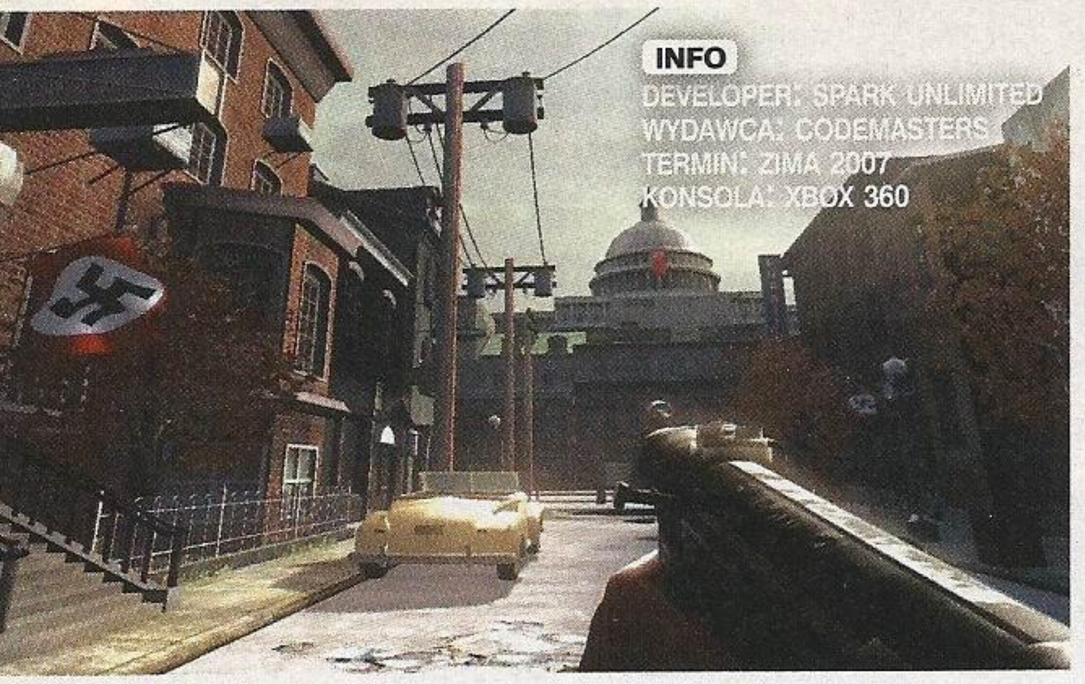
Bardzo intrygujące jest to, że gra wychodzi na takie, a nie inne platformy. Jedno, że oferują one zbliżone osiągi od strony technicznej, więc żadna z wersji nie straci na dramatycznie na jakości. Druga sprawa, że grania na PSP w ciemnym zaułku, albo pod kołdrą i z dobrymi słuchawkami na uszach może mocno nadwerężyć zdrowie psychiczne i nerwy. Wii natomiast najbardziej pobudza wyobraźnię – przecież machając tymi kontrolerami można oddać większość ruchów – uderzenie młotkiem w czaszkę, duszenie ofiary, podrzynanie gardła...

BRRR...

Manhunt 2 zapewne nie wniesie zbyt wiele nowego do gatunku gier skradankowo-strasznych. Na pewno nie raz spowoduje szybszy oddech i mocniejsze bicie serca, pokaże rzeczy, jakich raczej nie zobaczycie w Trwam. Nie obeszło się bez poważnych zmian w mechanice – teraz wybierając narzędzie pauzujemy grę na chwilę, co pozwoli na lepsze dobranie przedmiotu do sytuacji. Ciarki na plecach wywołuje jeden z nich – kij bejzbolowy owinięty drutem kolczastym...

Aż strach pomyśleć, co też panowie z Rockstar wymyślą i pokażą na nowej generacji. I to dosłownie – grymasy ofiar i wnętrzności pokazywane z chirurgiczną dokładnością nie są jednak aż tak pożądanym przez nas materiałem. Jesteśmy normalni. Prawie. ■■

■ Idziemy o zakład, że głośno odezwą się wszelcy obrońcy moralności. Najbardziej stawiamy na ortodoksyjnych senatorów w pewnym kraju płynącym coca-colą i hamburgerami. Ojciec Grzybek też już pewnie szykuje bojówki na wypad do Rockstarów, by zapobiec moralnemu upadkowi. A my spokojnie powtórzmy: jest zapotrzebowanie, takie właśnie upadle gry będą się pojawiać, a skandal to najlepsza reklama.



TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Zeppeliny nad Statuą Wolności

Spójrzmy na rynek gier osadzonych w realiach Drugiej Wojny Światowej... Albo nie – nam też się nie chce. Jako, że żaden numer N+ nie może się obyć bez zapowiedzi gry w tych klimatach (w tym jest jeszcze Saboteur), prezentujemy Wam Turning Point. Jednocześnie spieszymy zaznaczyć, że nie zanosi się na kolejnego schematycznego i przewidywalnego shotera we wiadomych klimatach. Uff...

Alternatywna wizja dziejów zawsze wprowadza miły podmuch innowacji. Co powiecie na to, że Winston Churchill nie dał rady powstrzymać Nazistów i poległ? Nikt więc nie zatrzymał Trzeciej Rzeszy w Europie i teraz jej armie niezbyt grzecznie zaczynają pukać do bram najwspanialszego kraju na świecie – US i A. Na coś takiego nie może pozwolić żaden praworządny mieszkaniec tych cudownych ziem, więc Dan Carter staje przeciwko, wzrasta wbrew (Rise Against, hehe). W jego skórze zawalczymy przeciwko rozbijającemu się zeppelinami reżimowi.

Przyczyną zwycięstwa Nazizmu w Europie było jakieś odkrycie w dziedzinie technologii. Twórcy zapewniają jednak, że nie musimy obawiać się jakichś plazmowych zabawek plujących kolorowymi blobami. Bardziej chodzi po prostu o nadanie sensu fabule. Temu samemu ma służyć motyw z odwiedzaniem kolejnych miejsc obecnie symbolizujących wolność, zaś w grze zajętych przez tych złych. Biały Dom już dawno nie kusił nas tak, by go odwiedzić, podobnie ulice Nowego Jorku (Liberty City, hehe).

Gra jest strzelaniną fpp. Na całe szczęście ma coś, co wyróżnia ją spośród innych tego typu produkcji. Tym razem postawiono na walkę w zwarciu – nasz bohater potrafi, wzorem swych sławnych obecnie rodaków, wykonywać karkołomne chwyty i supleksy, którymi obezwładnia i wykańcza żołdaków Trzeciej Rzeszy. W niektórych momentach w efektowny sposób wykorzystamy otoczenie, np. zrzucając adwersarzy z wysoka, wypychając ich przez okno, tłukąc nimi o ściany.

Wczesna wersja zaprezentowana prasie mogła się podobać. Największe wrażenie sprawiało wyjście z ciasnych uliczek i przesmyków między budynkami na wielką, otwartą przestrzeń. Odbywało się bez sekundy dogrywania, czy przycinania animacji, za co szacunek dla twórców.

Spory nacisk położono na realizm. Na początku nie dostajemy żadnego karabinu, bo niby skąd. Polegać musimy na sile własnych mięśni i mózgu. A jak już nawet położymy na łopatki jakiegoś Szkopa, to i tak możemy nosić tylko jedną broń przy sobie. Trafny wybór rodzaju broni stanowić będzie o naszym sukcesie lub porażce. WWII budzi mieszane uczucia. Może to jest świeżość, na którą czekamy? ■■

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

WIELKIE N NA ZAKUPACH

Ostatnimi czasy trochę pieniędzy postanowił wydać koncern z Kioto. Padło na zasłużoną dla nich ekpię Monolith, która napisała dla Nintendo choćby grę Baten Kaitos. Tym samym N zyskało kolejnego developera first party. Możemy spodziewać się wkrótce ogłoszenia prac nad kontynuacją tego udanego RPG z GameCube'a. 80 procent akcji odkupiono od Namco Bandai. A może dostaniemy kolejną część Xenosagi, z której również ten producent słynie? Czas pokaże.

RAJ, EDEN, PARADISE

W końcu doczekaliśmy się garści oficjalnych wieści o jednym z najbardziej oczekiwanych przez nas wyścigów zręcznościowych. No, może garstki. Teraz wiemy, jak nazywa się nowy Burnout – od teraz znany będzie jako Burnout: Paradise. Co więcej wiadomo? Miasto będzie miało otwartą strukturę, jeżdżąc po jego ulicach natrafiać będziemy na kolejnych przeciwników i zawody, które zaczniemy z marszu, bez wchodenia do jakiegoś menu. Taki spory ukłon w stronę pewnej serii o potrzebie prędkości. Oby tylko Burnout nie zatracił swej własnej tożsamości.

BURNOUT: PARADISE

VIRTUA FIGHTER 360

Jak to zwykle bywa, gra, która wychodzi po jakimś czasie na inną platformę, oferować będzie szereg usprawnień względem wcześniejszych wersji. W związku z tym Sega postanowiła pochwalić się, co zdąży wcisnąć do xboksowej wersji swojego flagowego mordobicia. Przede wszystkim mówi się o lepszym anty-aliasingu. Ząbki były dość widoczne w wersji na PS3, teraz ulegnie to poprawie. Tak samo, jak i poziom sztucznej inteligencji. Teraz kierowani przez konsolę zawodnicy stanowić będą nie lada wyzwanie, trudniej będzie też wychwycić schemat ciosów, którym się posługują. Ostatnim udoskonaleniem, jakim się pochwalono, jest dorzucenie kilku opcji do treningu. Przykłady? Nasz partner, którego będziemy okładać, wykona countery. Szkoda, że zapomnieli graniu online, prawda? Nie no, nie możemy się doczekać tych usprawnień, hehe.

SZCZEGÓLNIE ACE COMBAT

Nowe szczegóły dotyczące samolotów na X360. Producent Hiroyuki Ichiyanagi zapewnił, że głównym powodem, dla którego gra ukazuje się tak, a nie inaczej (czasowy exclusive na X360) jest sytuacja na rynku konsol. Jak wiecie – w związku z wcześniejszą premierą, X360 jest najbardziej rozpowszechnioną platformą next-gen – ponad 10 milionów konsol wpływa na kolejne decyzje o obecności różnych gier na tym sprzęcie. Taki argument pojawił się również. Producent zapewnił, że wszystko po to, żeby jak najwięcej fanów serii mogło pograć w kolejną część.

TEAM FORTRESS 2

Dynamiczne, drużynowe strzelanie

Gdy za grę zabiera się Valve, możemy być pewni, że będzie ona nietuzinkowa. Udowodniono nam to już przy pierwszym Half-Life. Drugi okazał się jeszcze bardziej przełomowy. Już niedługo posiadacze nowych konsol będą mogli sprawdzić całe to uniwersum wraz z odpowiednimi dodatkami rzuconymi na rynek. Nie o tym jednak, nie o tym.

Team Fortress 2 jest drużynową strzelaniną z widokiem z pierwszej osoby przeznaczoną do zabawy w sieci. Główną atrakcją jest podzielenie postaci na dziewięć klas różniących się znacznie między sobą. Każda z nich ma swoje plusy i minusy oraz umiejętności przypisane na stałe. Wybór właściwej będzie pierwszym krokied na drodze do zwycięstwa, kolejne zależeć będą od przygotowania całej drużyny. Znaczy to mniej więcej tyle, że jeśli ktoś lubi granie snajperem, a do zwycięstwa potrzebna będzie wielka siła ognia, to dla dobra drużyny powinien rozważyć zmianę postaci.

Soldier, Pyro, Engineer, Demoman, Heavy, Sniper, Spy, Medic i Scout – tak nazywają się kolejne klasy. Ogólnie można podzielić je na trzy główne kategorie – ofensywne, defensywne oraz wspomagające. Jak nietrudno wywnioskować po nazwach, w grzez znajdzie się coś dla wielbicieli klasyki, jak również dla miłośników wszelkich nowinek. Heavy to koleś od miniguna – ma wielką siłę ognia i mnóstwo energii. Jest przy tym najwolniejszy. Demoman rzuca laskami dynamitu i potrafi de-

GŁÓWNĄ ATRAKCJĄ JEST PODZIELENIE POSTACI NA DZIEWIĘĆ KLAS RÓŻNIĄCYCH SIĘ OD SIEBIE

tonować granaty na odległość, co jednak nie przeszkadza w ogólnym postrzeganiu go jako postaci defensywnej. Do tej paczki na pewno zalicza się też pan Pyro wyposażony w miotacz płomieni. Zdecydowanie jest on postacią, która w wąskich przejściach powinna iść na przedzie. W razie jakichś problemów zaopatrzeniowych, sytuację ratuje Engineer. Potrafi on rozstawić w najważniejszych miejscach wieżyczki lub skrzynki z zasobami. Jego rola jest też nie do przecenienia w trybach polegających na przejmowaniu różnych punktów na mapach. Zamykając stawkę ciężkiego ognia, wymienić należy Żołnierza. Wyposażony w wyrzutnię rakiet kolo potrafi skakać na niej bardzo wysoko i ostrzeliwać z powietrza cele. Trudno go zdjąć, ale ogólnie uchodzi za głupka.

Snajper robi to, czego się spodziewamy. Jest jednak jedno „ale" – karabin wyposażony jest w celownik laserowy, przez co dość łatwo gościa namierzyć. Ale wszyscy wiemy też, jak efektowny potrafi być celny headshot w ważnym momencie. Na równi z tym zabójstwem można umieścić też kosę w plecy w wykonaniu szpiega. Szpieg właśnie potrafi stać się niewidzialnym, a nawet przebrać się za wroga, co brzmi naprawdę świetnie. Friendly Fire – myślałem, że jesteś szpiegiem, hehe.

Scout, czyli po naszemu zwiadowca, to najszybsza bestia. Do tego wygląda fachowo – ma krótkie portki i czapeczkę. Zasuwa jak szybki Lopez i potrafi znienacka przywalić po nerach kijem baseballowym. A medyk? Jego umiejętność polega na określeniu stanu zdrowia widzianej postaci i poprawa tegoż. Odbywa się to przez specjalny promień, który może się nawet załamywać, co sprawia, że medyk może wspierać ciężkozbrojnego zza winkla. Więcej szczegółów wkrótce. ■■

GBA SP
349,-
GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
379,-

NINTENDO DS LITE
569,-

PSP VALUE P.
799,-
PSP CERAMIC WHITE
TEL

GAMECUBE
OD
250,-

XBOX
599,-

PS2 SLIM
479,-
PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIĘCI TYLKO
59,-

PS3
2349,-

XBOX 360
PREMIUM
1329,-

NINTENDO Wii
1079,-

tel.
tel.
169,-
189,-
tel.
209,-
189,-
209,-
199,-
199,-

tel.

tel.

PSP i NDS
od 89,-
duży wybór gier

199,-

179,-

149,-

189,-

189,-

189,-

189,-

199,-

199,-

WYSYŁKA W 24h

OŁ FAX!

extra cena
119,-
119,-
149,-

już wkrótce

219,-
209,-
219,-
219,-
219,-
169,-

OTWARTE
10.00-20.00

219,-
209,-
219,-

PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW
LUB INFORMACJA TELEFONICZNA

(022) 636 51 14
509 533 693

FIRMA ZASTRZEGO SOBIE PRAWO DO ZMIAN CEN.

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWLA II 43 A PAWILON 28 01-001 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

TOO HUMAN

Nordyccy bogowie trylogią pisani

■ Bóg Baldur ma modny fryz i strój maga. Ogólnie zastanawia nas, czy to właśnie on przyjmował będzie różne formy w zależności od wybranej profesji, czy może wyglądać będzie zawsze tak samo... Nijako. Nie wydaje się Wam, że ogólnie design postaci jest z deka bezpłciowy?

INFO
DEVELOPER: SILICON KNIGHTS
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 2007
KONSOLA: XBOX 360

Pierwsze wzmianki o Too Human pojawiły się tak dawno, że nawet najstarsi górale wspominają te czasy z rozrzewnieniem – owce wtedy były bielsze, góry bardziej strzeliste, powietrze lepiej kopało w copkę. A konsolą nadającą rytm rynkowi i wydarzeniom branżowym był PSX. Pamiętamy prerenderowane tła jak w Resident Evil (1-3), czy FF (7-10), pamiętamy wzmianki o kilku cedekach mających pomieścić ogrom świata. I pamiętamy też, że nagle gra znikła – jeszcze trochę i pojawiłaby się w Martwych Pikselach.

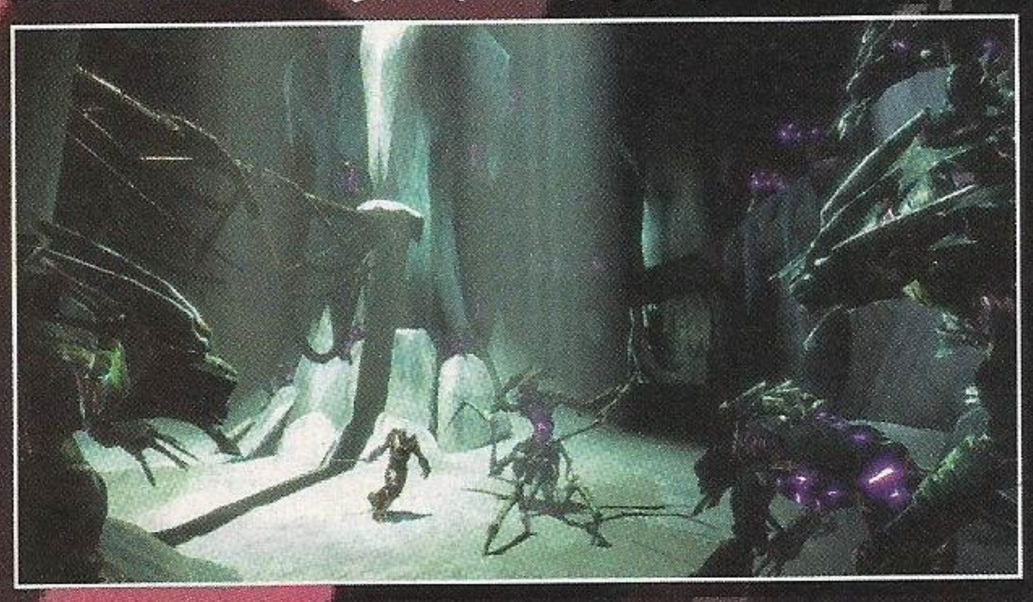
Co jakiś czas jednak ekipa Silicon Knights przypomina o sobie. Na GameCube'a wypluli przecież rewelacyjny horror Eternal Darkness, który wielu przypadł do gustu, ale sprzedał się gorzej, niż oczekiwano. Następnie padło na remake kultowego Metal Gear Solid (też GC). Krzemowi Rycerze uchodzą w branży za wielkich pechowców, co uwydatnia sytuacja z Too Human. Ale wszystko wskazuje na to, że i do ich studia przebiły się promyki słoneczne zwiastujące szansę.

ZŁE WRAŻENIE

Bohaterem tego przedstawienia w trzech aktach jest Baldur – cybernetyczny bóg stający po stronie ludzkości w jej konflikcie z maszynami. Neo + Dante? Na wyłuskanym z pola do popisu w jakiejkolwiek kwestii rynku, po raz kolejny natykamy się na połączenie motywów spotykanych tu i ówdzie. Nie wiadomo skąd uderzają krwiożercze maszyny, których celem jest wybicie całego rodzaju ludzkiego. Bogowie mają świadomość, że ochrona słabszych istot wymagałaby sporych poświęceń, przestrzegają nawet Baldura, że jest „zbyt ludzki", by przeciwstawić się tej niewyobrażalnej sile. Mimo to niejasne pobudki kierują go do czynów, które zapobiec mają zagładzie.

Too Human jest przygodowym RPG akcji osadzonym pradawnej przeszłości – opowiada losy cywilizacji, która panowała na Ziemi setki tysięcy lat temu i osiągnęła poziom zaawansowania daleko wyprzedzający wszystko, co udało się nam osiągnąć (niewiadomo, czy nawet Cella). Baldur za pomocą magii, siły umysłu i osiągnięć techniki zmierzy się z przeciwnikami szlachtując każdego, kto będzie na tyle głupi, by stanąć na jego drodze.

■ Złego słowa nie wypada za to powiedzieć o terenach i krajobrazach. Są świetnie dobrane i bardzo zróżnicowane. Miłym akcentem jest też fakt, że między nimi zapewne będziemy podróżować teleportami i innymi udogodnieniami. W obliczu ogromu światów to bardzo dobra nowina.



Możliwościami przyćmić ma niejednego bohatera – stanowi ciekawą hybrydę Dante z Kratosem i Ryu oferując zarówno broń białą, jak i zabawki rażące swoimi pociskami na odległość. No i pełno jest statystyk, możliwości rozwoju postaci, drzewek umiejętności.

Na początku zabawy wybieramy klasę postaci. Pięć dostępnych nie stanowi raczej żadnego zaskoczenia – przecież nie znajdziemy wśród nich górnika, albo pielęgniarki. Są za to następujące fachy: Commando, Champion, Defender, Bioengineer i Berserker. Każdy opisany odmiennymi statystykami, oferujący ekskluzywne umiejętności. Lwi pazur błyska jednak najbardziej w chwili, gdy okazuje się, że grać będzie można w...

ILU? CZTERECH!

W kupie raźniej, kupy nikt nie ruszy! Wiemy doskonale, że przyszłością gier jest multiplayer, czy to kooperacja, czy potyczki. Wiedzą też o tym panowie krzemowi, dlatego też tak niebagatelną wagę przywiązują do tej pierwszej możliwości. Odbywać ma się to na takich samych zasadach, jak w świetnym (ale pecetowym) Diablo 2. Na początku zabawy każdy stworzy swoją postać – norma. Kombinacji w umiejętnościach, uzbrojeniu i ekwipunku ma być niemal nieskończenie wiele, dzięki czemu spotkanie dwóch takich samych postaci graniczyło będzie z cudem. Gdy już pogramy trochę, możemy śmiało zaprosić przyjaciela, by dołączył do nas w podboju świata gry. W dowolnym momencie kumpel wbije się, wrogom podskoczą statystki, by nie stanowili zbyt prostego wyzwania dla dwóch i zacznie się współpraca! Na potrzeby takiej zabawy ułożono mapy i światy w odpowiedni sposób. Mowa o łączeniu za pomocą węzłów kolejnych leveli. Nawet czterech przyjaciół spotka się w jednym świecie, dotrze do umówionego miejsca i zacznie wspólną wyrzynkę pomiotu. Pamiętając o klasach postaci michy się nam śmieją na myśl o różnorodnych taktykach przyjmowanych na większych mącicieli. Według zapewnień twórców gra dynamicznie dostosowywać się będzie poziomem trudności do tego, ilu śmiałków próbuje jej sprostać.

No i jeszcze jedno, co niezmiernie cieszy – gra przewidziana jest jako trylogia. Konieczność pakowania postaci w drugiej części od początku byłaby naprawdę chamską zagrywką. A tak – ślicznie jest – napakowany Baldur z jedynki po włożeniu płyty z drugą częścią gry przywita się z graczem. Brawo!

MECHANIKA, TECHNIKA

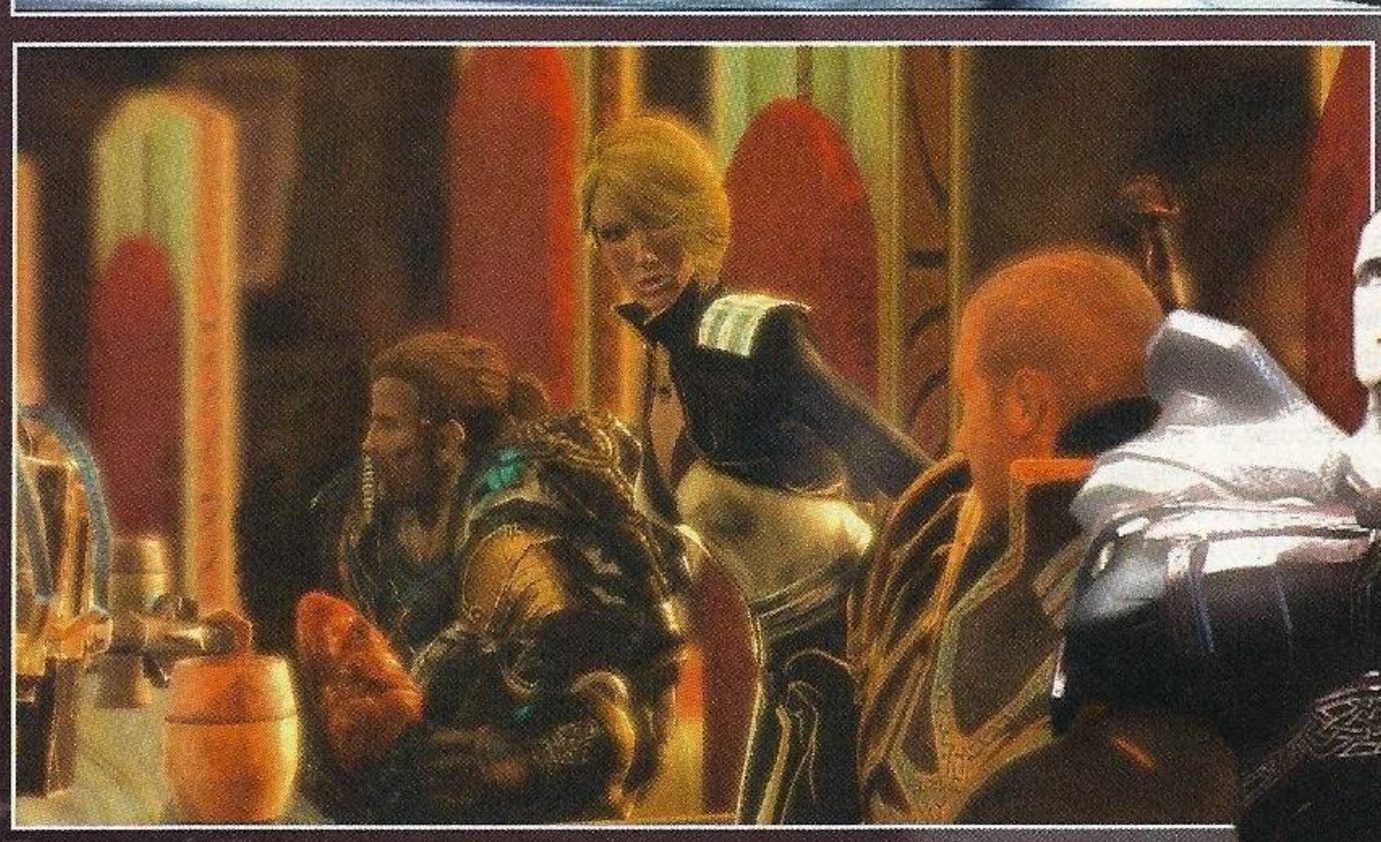
System gry to wyraźny krok w stronę slasherów, z tą jednak różnicą, że większość manewrów wykonywać będziemy prawą gałką analogową. Spore zaskoczenie. Wiąże się to zapewne z tym, iż nie dostajemy w ogóle kontroli nad kamerą. To, co oglądamy, wybiera za nas inteligentny (podobno) algorytm. Autorzy chwalą się kinowymi, filmowymi ujęciami – najazdy na najbardziej istotne obiekty, spektakularne akcje ukazane w zwolnionym tempie, rozmycie mniej ważnego planu. Wracając do machania gałą – podobno nikt nie dostrzegł potencjału w niej tkwiącego (rycerze słyszeli o EA?) i Too Human pokaże nam, co to znaczy swoboda i masterowanie umiejętności. Machanie mieczem, dwoma na raz, halabardą i innymi ostrymi narzędziami sprawuje się ponoć świetnie. Obawy pojawiają się jak zawsze w momencie zabawy z autocelowaniem. Między przeciwnikami przełączamy się gałką właśnie, ale precyzji za wiele w tym nie ma.

Ile razy zaczynano pisać Too Human od nowa? Przecież powstawał najpierw na PS one, później na GC... Ale zakładamy, że X360 dostanie jednak nowy produkt, bez naleciałości z dwóch poprzednich generacji. Niejako gwarantem tego jest zastosowanie nieśmiertelnego i nierealnego silnika (UE3). Widać to... no właśnie nie od razu. Dziwna sprawa z oprawą. Z jednej strony postacie przypominają nieco te z Mass Effect, ale daleko im szczegółowością do modeli z gry BioWare. Przestrzenie za to wprawiają w ciekawy stan z pogranicza ciekawości i fascynacji. Wiadomo, że nordycka mitologia to ogromne światy i władcopierścieniowe krajobrazy. Mamy więc lasy i inne knieje, monumentalne budowle, świątynie, pełne lawy lub całkowicie zmarznięte połacie terenu. Jest nawet futurystyczne (mimo że sprzed tysięcy lat) miasto, komnaty pełne rzeźb i posągów. Zdecydowanie ktoś przysiadł nad designem serwując fanom tych realiów wirtualną podróż. Podobnie z resztą do wspomnianego God of War, tyle, że bardziej na północ.

Siedzą, dłubią, a tego nie widać – grafika jeszcze nie zachwyca. Zakazanym pytaniem na pokazach zawsze jest kwestia daty premiery, ale z ust przedstawicieli Microsoftu wymsknęło się, że gra powinna wylądować na półkach sklepowych jeszcze w tym roku. Do poprawki jest przede wszystkim dość szorstka animacja naszego herosa – niezbyt płynne są przejścia między kolejnymi ruchami, bieg bokiem i prucie do przeciwników wymaga doszlifowania. Podobnie ogólnie pojęte smaczki graficzne – cienie, efekty świetlne, detekcja kolizji, ostrość tekstur. Co prawda postacie wyglądają już całkiem ładnie, ich twarze są wiarygodne, a gesty naturalne – mowa jednak o scenkach przerywnikowych, hehe. Tych również nie powinno zabraknąć – przecież to jednak RPG.

DŁUGA DROGA

Pierwsza część musi naprawdę być dobra, by sens miało wydanie kolejnych dwóch. Bogata w ciekawe motywy gra zawsze dostaje od nas zielone światło – nie inaczej jest i tym razem. Gadająca głowa starca (Mimir) jako jedna z postaci (!), drzewo przypominające splecione tysiące grubaśnych przewodów, wszelkie rady starców i rody królewskie – żadna nordycka saga nie może obyć się bez charakterystycznych elementów. Too Human ze swoją otoczką mitologiczną połączoną z odpowiednią ścieżką dźwiękową (tutaj bez pudła – rewelacja) i systemem zapewniającym dziesiątki, jeśli nie setki godzin rozpala naszą wyobraźnię. Nowy KOTOR to śpiewka przyszłości oraz przewidywalne schematy (w kółko maglowane Star Warsy), a produkcja Silicon Knights nie. Ale czekamy na obie. ■■



■ Jak dziwnie wygląda zestawienie dawnych legend i, wydawałoby się, futurystycznych machów można podziwiać tylko tu... i teraz.

ILE RAZY ZACZYNANO PISAĆ TOO HUMAN OD NOWA? PRZECIEŻ POWSTAWAŁ NAJPIERW NA PS ONE, PÓŹNIEJ NA GC... ALE ZAKŁADAMY, ŻE X360 DOSTANIE JEDNAK NOWY PRODUKT, BEZ NALECIAŁOŚCI Z DWÓCH POPRZEDNICH GENERACJI

N(e)O comments

MIELU@NEO-PLUS.PL

▶ Majowy weekend zakończył się dla użytkowników usługi Xbox Live bardzo nieprzyjemnie. Zupełnie niespodziewanie Microsoft ogłosił, że wraz z nowym uaktualnieniem dashboarda wprowadzona zostanie blokada na konta założone na zagraniczne adresy. Konsola sprawdzi adres IP, by dowiedzieć się w jakim kraju jest podłączona do netu, a wynik operacji porówna z danymi użytkownika. Jeśli okaże się, że podał on podczas rejestracji fałszywe dane, straci dostęp do niemal wszystkich usług prócz grania online. Pech nasz taki, że Microsoft pomimo wielu obietnic nie jest póki co w stanie, a może po prostu nie kwapi się, żeby przygotować polskiego Lajwa, przez co jako mieszkańcy kraju należącego do Unii, w którym „mały miękki" oficjalnie zajmuje się dystrybucją swojej konsoli, nie możemy oficjalnie korzystać z tej usługi. Dlatego decyzja MS odbije się na każdym polskim posiadaczu konta Xbox Live, bo, co jest oczywiste, wszyscy podaliśmy (tak, my też, bo takich cudów jak Live dla prasy nie ma) fałszywe adresy żeby móc pograć, ściągnąć demka i trailery oraz zakupić gierki arcade. Czy pocieszy Was to, że nie jesteśmy jedyni? Sporo Europejczyków zarejestrowało się na angielskie i amerykańskie adresy, żeby mieć dostęp do większej ilości lepszej jakości dóbr.

▶ Tu tkwi cała tajemnica – Microsoft nie chce, żeby ktokolwiek wykraczał poza Live przygotowany specjalnie dla jego kraju, mówiąc, że niby w ten sposób łamane są prawa obowiązujące w różnych państwach, a gigant nie ma zamiaru na to pozwolić. Jasne, tyle tylko, że mieszkamy w Unii, a już jedna taka firma była, co poszła tokiem rozumowania MS i już niedługo ma szansę stracić z tego powodu kilka ładnych milionów baksów. Apple ze swoimi lokalnymi sklepami iTunes złamało unijne prawo, gdyż żeby kupić muzykę na przykład w Belgii, koniecznie trzeba było korzystać z belgijskiej karty kredytowej, co spotkało się z ostrą reakcją ze strony Komisji Europejskiej. O jakich więc problemach prawnych mówi Microsoft, za bardzo nie wiem. Oni właśnie próbują złamać prawo, tyle, że Unii. No i niech się podwójnie nie zdziwią, kiedy dodatkowo oberwie im się za to, że w Polsce nie ma lokalnego Live. Apple, które w swojej dobroduszności nie otworzyło sklepu w żadnym z nowych państw członkowskich, będzie mieć z tego powodu spore kłopoty.

▶ Nie próbuję być na siłę złośliwy. Po prostu nie przekonują mnie tłumaczenia MS, że niby chodzi o przestrzeganie praw różnych krajów i ochronę dóbr intelektualnych, skoro według Komisja Europejskiej to zwykła próba złamania unijnego prawa. Pytanie tylko, czy dojdzie do procesów z koncernami, jak długo będą one trwać i czy ewentualne kary sprawią, że zmienią podejście. Do tego czasu może nam się serdecznie odechcieć nie tylko ściągania demek, trailerów i kupowania gier arcade, ale nawet samego Xboxa 360. Nie ma w tym cienia przesady – na forach internetowych gracze kipią niesamowitą złością, wielu gotowych jest pozbyć się swojej konsoli na znak protestu. To jak MS, tego właśnie chcecie? To jest Wasz sposób na miliard użytkowników? A może za pół roku zaproponujecie nam konto Xbox Live Elite? Niełądnie, bardzo niełądnie... ■■

POGROMCY MITÓW: Epizod 2

KAŻDEGO DNIA DZIESIĄTKI FANBOJÓW, SETKI MAJĄCYCH PROBLEMY ZE ZROZUMIENIEM SŁOWA PISANEGO GRACZY I TYSIĄCE ZBYT ŁATWO ULEGAJĄCYCH WPŁYWOM OSÓB MNOŻY PLOTKI. WALCZYMY Z NIESTWORZONYMI HISTORIAMI, POKAZUJĄC JAK TO JEST W BRANŻY NAPRAWDĘ.

Co najgorsze, nigdy nie potrafią przyznać się do popełnionego błędu usilnie próbując pokazać, że mają rację używając argumentów w stylu „nie znasz się noobie". Wszystkich noobom polecamy olewanie ich i uważne czytanie Pogromców Mitów.

BRAK INFORMACJI O STANIE BATERII SIXAXISA

Na samym padzie i owszem, nie ma żadnej informacji, ale to nie problem, bo wystarczy wcisnąć i przytrzymać przez chwilę przycisk PS, żeby na ekranie telewizora pojawił się wskaźnik stanu baterii. Proste? No pewnie, a że nie zawarte w instrukcji, to nie powód, żeby od razu psioczyć na brak tej funkcji.

NIE DA SIĘ PS3 PODŁĄCZYĆ DO INNEGO TIWIKA BEZ WCZEŚNIEJSZEGO PRZESTAWIENIA KONSOLI W TRYB 480p

W sumie niby tak, ale nie oznacza to, że należy zmieniać opcje wyświetlania obrazu korzystając z telewizora, do którego do tej pory mieliśmy podłączoną konsolę. Wiecie, o co w ogóle chodzi? O to, że jak przepniemy PS3 do innego telewizora, a nie będzie on obsługiwał ustawionego w konsoli trybu, to zamiast obrazu obejrzymy czarną otchłań. Jest to raczej irytująca kwestia, ale i na ten problem znalazło się proste rozwiązanie. Wystarczy wyłączyć peestrójkę, a następnie zrestartować naciskając i przytrzymując przycisk Power. Automatycznie ustawi się tryb 480p, więc bez problemów zobaczymy menu konsoli, a stąd już niedaleka droga do ustawienia odpowiedniego dla nowego telewizora trybu wyświetlania obrazu.

PS3 JEST SUPER, BO NIE MA BLOKADY REGIONALNEJ NA GRY

No pewnie, że jest super, ale akurat jeśli chodzi o regiony w grach, to wcale nie jest tak różowo. Spokojnie, mowa o tytułach z poprzedniej generacji, a więc z PS one i peesdwójki, na które blokada jest założona i pewnie przez wiele lat się to nie zmieni. Tylko czy naprawdę w ogóle kogokolwiek obchodzi odpalanie starych gier na konsoli nowej generacji? Te dziesięć, może dwadzieścia osób będzie musiało sobie poradzić z tym problemem, a cała reszta niech śpi spokojnie – tytuły tworzone z myślą o PS3 blokady regionalnej nie mają i mieć nie będą.

DUŻY WYBÓR JEST DOBRY

Dla obeznanego z tematem hardkorowca może i tak, ale trzeba pamiętać, że tego typu graczy jest na całym świecie niewielki procent. Nie sądzicie chyba, że sto milionów posiadaczy PS2 to bez wyjątku wymiatacze (tru-playaz z megafakin skillem i manualem)? W rzeczywistości przytłaczająca większość użytkowników tej konsoli nie za bardzo zna się na rzeczy. Powód? Nie czytają N+, hehe. Podobnie jak ktoś, kto dopiero teraz chciałby dołączyć do grona konsolowców kupując sobie nowiutkiego Xboxa 360. Tutaj właśnie pojawia się problem, bo nagle okazuje się, że dostępne są trzy wersje tego samego sprzętu różniące się kilkoma parametrami, o których laik nie musi mieć i najpewniej nie ma bladego pojęcia.

XBOX 360 ELITE JEST DOSKONAŁYM WYBOREM DLA PRAWDZIWEGO GRACZA

Straszna, okrutna bzdura, na którą Microsoft bardzo chciałby złapać jak najwięcej osób. A prawda jest taka, że z perspektywy gracza Elite nie ma absolutnie niczego nowego do zaoferowania. Że niby ma dysk o pojemności 120 giga? Super, ale co z tego, skoro wciąż mnóstwo jest posiadaczy bezdyskowej wersji Core? Przecież nie można zrobić gry w pełni wykorzystującej możliwości hadeka, już nie mówiąc o takiej, która by go wymagała, bo właśnie ci mniej „elitarni" gracze poczują się oszukani. Tak jak oszukani mogą czuć się posiadacze Elite nie oferującego wsparcia dla wi-fi. Patrząc na

Z PERSPEKTYWY GRACZA XBOX 360 ELITE NIE MA ABSOLUTNIE NICZEGO NOWEGO DO ZAOFEROWANIA. ŻE NIBY MA DYSK O POJEMNOŚCI 120 GIGA? SUPER, ALE CO Z TEGO?

DSa, który z bezprzewodowym internetem radzi sobie doskonale, naprawdę zaczynamy się zastanawiać, w którym miejscu przejawia się ta szumnie zapowiadana elitarność nowej wersji Xboxa 360. Chyba tylko ktoś, kto ogląda filmy i zrzuca seriale z netu może czuć się zadowolony, ale to nie jest coś, na czym każdemu graczowi musi zależeć. Zaś po ostatnich zawirowaniach wokół blokowania dostępu do zawartości Marketplace dla użytkowników z krajów, w których Live jest jeszcze niedostępny (w tym Polski oczywiście), Elite jawi się, jako zupełnie niepotrzebny i zbyt drogi gadżet. Elitarne jest więc chyba tylko wyjście HDMI – jedyna prawdziwa nowość w czarnym X360. A skoro z górką dziesięć milionów posiadaczy tych mniej wypasionych wersji X360 jakoś z tym żyło i na jakość obrazu nie narzekało, to... Po co przepłacać?

OPÓŹNIENIA PREMIER GIER NIE SĄ CELOWE

Haha, no pewnie, że nie są. A świnie latają. Już chociażby po to, żeby móc jeszcze trochę bardziej dopieścić produkt firmy decydują się na małe opóźnienia. Nikt, a zwłaszcza artysta, jak lubią o sobie myśleć twórcy gier, nie pozwoli sobie na to, żeby jego dzieło było niedopracowane, więc każda okazja do dodatkowych szlifów zostanie wykorzystana. Inna sprawa, że czasami po prostu nie opłaca się wydawać gry w ustalonym terminie, co jest o wiele ważniejsze niż to, czy będzie ona w każdym aspekcie maksymalnie dopieszczona.

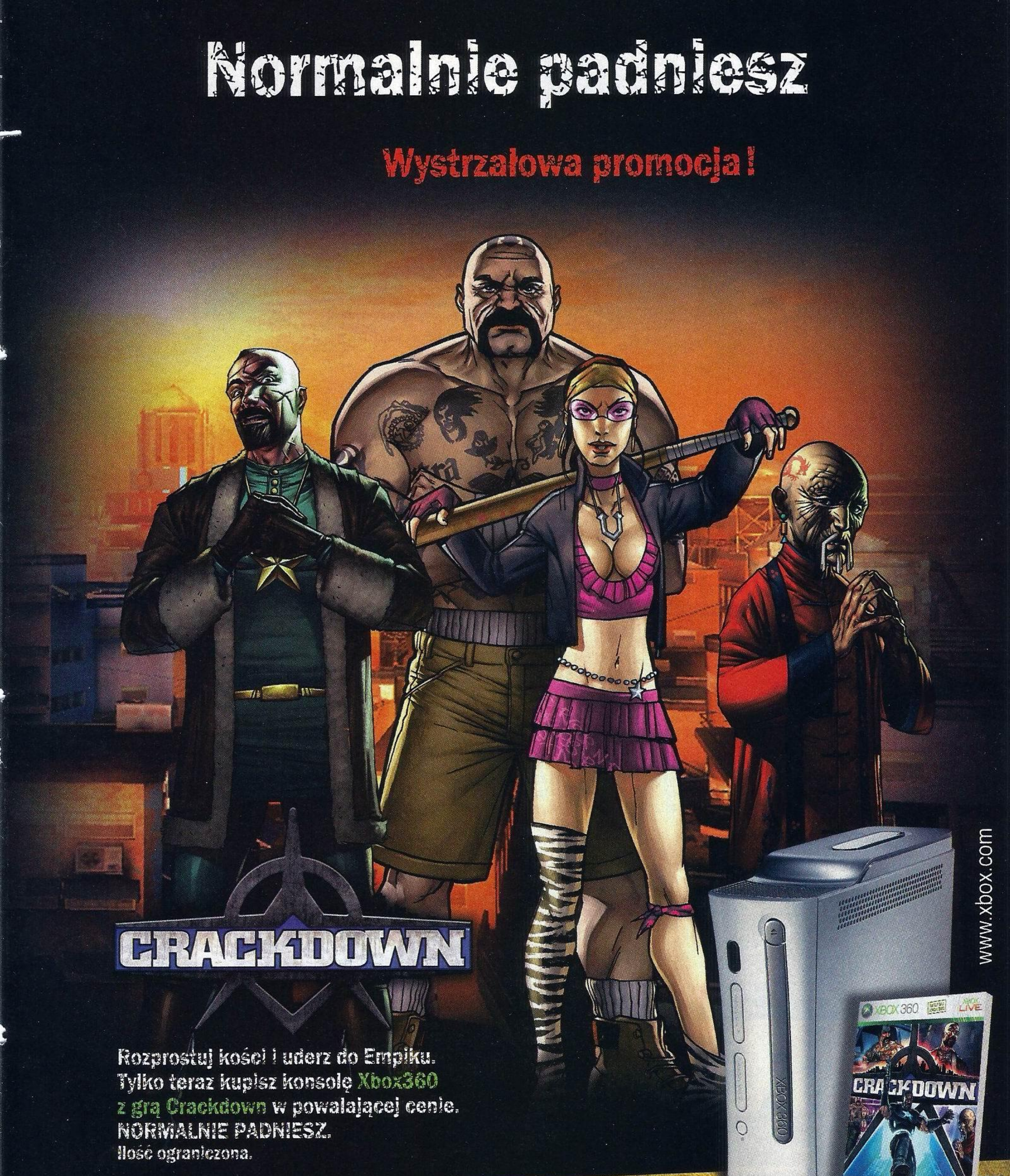
Czy naprawdę myślicie, że potrzeba było aż szesnastu miesięcy więcej, aby ukazała się ostatnia Zelda na GCN, a nie chodziło o wstrzymanie jej tylko po to, żeby wypuścić ją razem z wersją na Wii, która przyniosła Nintendo dodatkową furę zielonych banknotów? Czy naprawdę Halo 3 nie mogło wyjść w zeszłym roku mniej więcej w tym samym czasie, co Gears of War? Prawda jest taka, że o datach premier decydują wydawcy, którym nie zawsze opłaca się wypuszczenie gry na czas.

ROZDZIERANIE EKRANU I SZAT

Sporo użytkowników konsol nowej generacji, zwłaszcza Xboxa 360 i wczesnych gier na niego, ale także PS3, narzeka na tak zwany „page tearing" w grach, który objawia się jakby rozdarciem obrazu na dwie połowy – dolną i górną, gdzie na górnej wyświetlana jest jeszcze poprzednia klatka animacji, a na dolnej – już następna. Oczywiście trwa to dosłownie ułamek sekundy (1/60 przy grze śmigającej w 60 klatkach), ale jest dość irytujące. Rozdzieranie ekranu spowodowane jest przez problemy z tak zwanym v-sync'kiem, czyli z synchronizacją pionową, kiedy to konsola gra nie dostosowuje częstotliwości wymiany bufora ramki obrazu do częstotliwości odświeżania ekranu, na którym jest wyświetlana i mówiąc kolokwialnie – wypycha nowy obraz na stary bez zgody konsoli, która ustala v-sync właśnie. Najczęściej jest to podyktowane chęcią wyduszenia z konsoli maksimum wydajności, co może spowodować, że sprzęt nie zdąży wyrenderować na czas kolejnej klatki animacji (często zauważalne w FPS'ach, szczególnie podczas szybkiego obracania się) lub też na odwrót – gra chodzi w nieodpowiedniej liczbie klatek animacji, stałej wprawdzie, ale niedostosowanej do wymogów konsoli i przez to niezgodnej z telewizorem (60 lub 30 klatek w NTSC, 50 lub 25 w PAL), co sprawia, że bufor ramki opróżniany jest ze złą częstotliwością. Nie ma niestety domowego sposobu na rozwiązanie tego problemu (choć podobno niektóre LCDki i plazmy mogą być bardziej podatne na „rozdzieranie" podczas grania – warto się dowiedzieć, czy ten problem nie występuje w naszym modelu i czy nie zostanie rozwiązany przez wgranie nowego oprogramowania) – trzeba pokładać nadzieję w developerach, że wszystko zrobią jak należy i czekać, aż wymrą ostatnie telewizory kineskopowe, bo to przez konieczność wstecznej kompatybilności z tym stuletnim już wynalazkiem doświadczamy problemów z v-sync'kiem – w LCD i plazmach v-sync nie jest zazwyczaj w ogóle potrzebny. ■■

Normalnie padniesz

Wystrzałowa promocja!



Rozprostuj kości i uderz do Empiku.
Tylko teraz kupisz konsolę Xbox360
z grą Crackdown w powalającej cenie.
NORMALNIE PADNIESZ.
Ilość ograniczona.

www.xbox.com

UWAGA! PROMOCYJNY ZESTAW! UWAGA! PROMOCYJNY ZESTAW! UWA

EMPiK
Pełna kultura

XBOX 360™

INFO
DEVELOPER: CODEMASTERS
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: CZERWIEC (X360)
KONSOLA: XBOX 360, PS3(

COLIN McRAE DiRT

Samochodowy sezon ani myśli zwalniać!

Tematem numeru jest samochodowa uczta dla fanów pisku opon na asfalcie – Forza Motorsport 2, ale znajdzie się też coś dla entuzjastów łykania kurzu – miałem okazję zmierzyć się z wczesną wersją gry najbardziej znanego Szkota w branży.

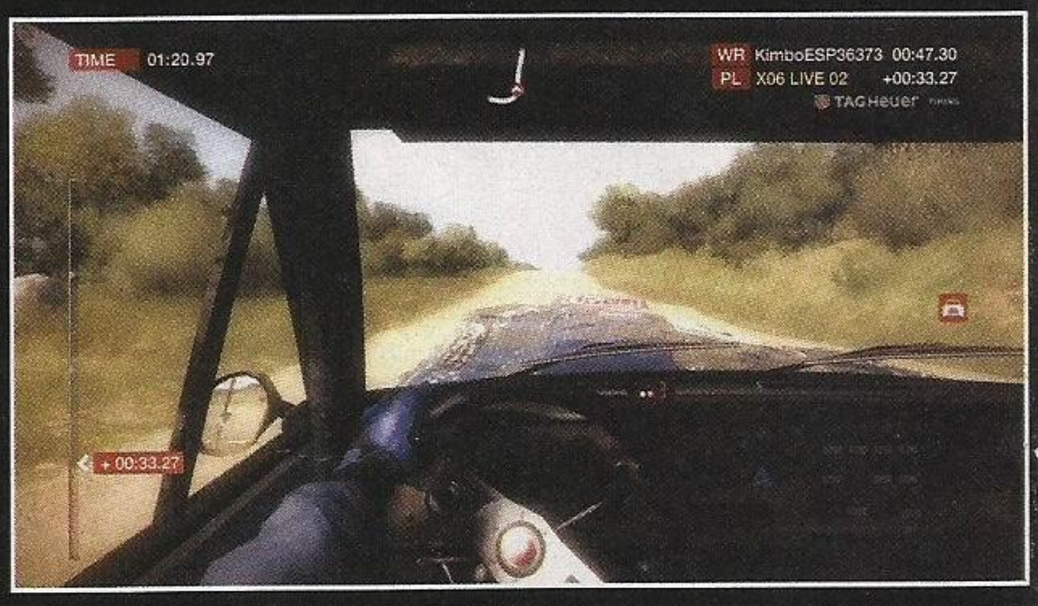
Dobrze jest, bo nie dalej, jak w poprzednim numerze enplusa mogliście przeczytać pokaźnych rozmiarów zapowiedź i przekonać się, cóż to za cuda niestworzone są nam obiecywane przez Codemasters. Nadszedł więc czas na wstępną weryfikację tego i owego.

Menu wygląda na gotowe i prezentuje się bardzo nowocześnie, niemal futurystycznie. Nie zabrakło w nim żadnego elementu, z moimi ulubionymi opcjami włącznie, hehe. Mamy karierę, mistrzostwa, pojedynek z czasem i pojedynczy wyścig. Już nie mogę się doczekać trybu multi w sieci, ale mam kilka obaw z nim związanych. Bo przecież podobno nie będzie walki zderzak w zderzak, a jednoczesna jazda nawet stu dzikusów na jakiejś trasie i porównywanie czasów. Mało rajcująca wizja, ale lepszy rydz, niż muchomor.

Ale co z tego, że menu działa, skoro mogłem wziąć udział tylko w dwóch wyścigach? Nic z tego, bo wiem, jak bardzo na taką choćby możliwość czekałem. Zmartwiony długim dogrywaniem uspokoiłem się przypominając sobie, że do czynienia mam z pierwszym grywalnym kodem.

Trasa w Niemczech, błękitne Subaru Impreza WRC, wyścig równoległy z jakimś Colinem w sportowej furce – tego „cienkiego" Citroena chyba. Kamera w czasie odliczania zrobiła kilka efektownych najazdów na kolejne części nadwozia i wiedziałem już, że mam do czynienia z piękną pozycją. Zimnym kubłem wody okazał się poziom animacji, który uplasował się – optymistycznie zakładając – w okolicach dwudziestu klatek na sekundę. Tak dla ścisłości – Forza ma ich dwa, trzy razy więcej. Ale samochody nie prezentują się tak okazale. Hmm...

Subaru śmigało między barierkami całkiem nieźle. Prowadziło się je bardzo przyjemnie, czułem, że waży swoje. Mało tego – przecież Colin słynie z modelu jazdy balansującego gdzieś między symulacją a zręcznościowym zacięciem. Jakież było moje zdziwienie, gdy po wciśnięciu hamulca stanęło jak wryte – mało łbem w ekran telewizora nie przywaliłem. Na ręczny za to zareagowało bardzo efektownie – zblokowały się tylne koła i zarzucona część pojazdu umożliwiła wejście w kontrolowany poślizg. I już myślałem, że jestem w domu, gdy nagle okazało się, że źle obliczyłem odległość do barierki i dobrałem nieodpowiednią do sytuacji prędkość. To, co ukazało się moim oczom, wprawiło mnie w niemały zachwyt. Nie dalej, jak kilka godzin wcześniej bawiłem się w niszczenie redakcyjnego Nissana (niewtajemniczonych zapraszam



do lektury Forzy), ale dopiero Dirt dał mi to, czego szukałem. Otóż NARESZCIE można skasować samochód! Nawet nie wiecie, jak długo czekałem na tę możliwość. W końcu pojawiła się gra, która sprawia masę radości, ale też karci za piracką jazdę na krawędzi rozsądku... Widzianej daleko za sobą.

Właśnie – drugą trasą był pustynny odcinek, do którego pokonania używałem stareńkiego Fiata. Tutaj również jeździło się bez pudła, a i gra chodziła jakby nieco płynniej.

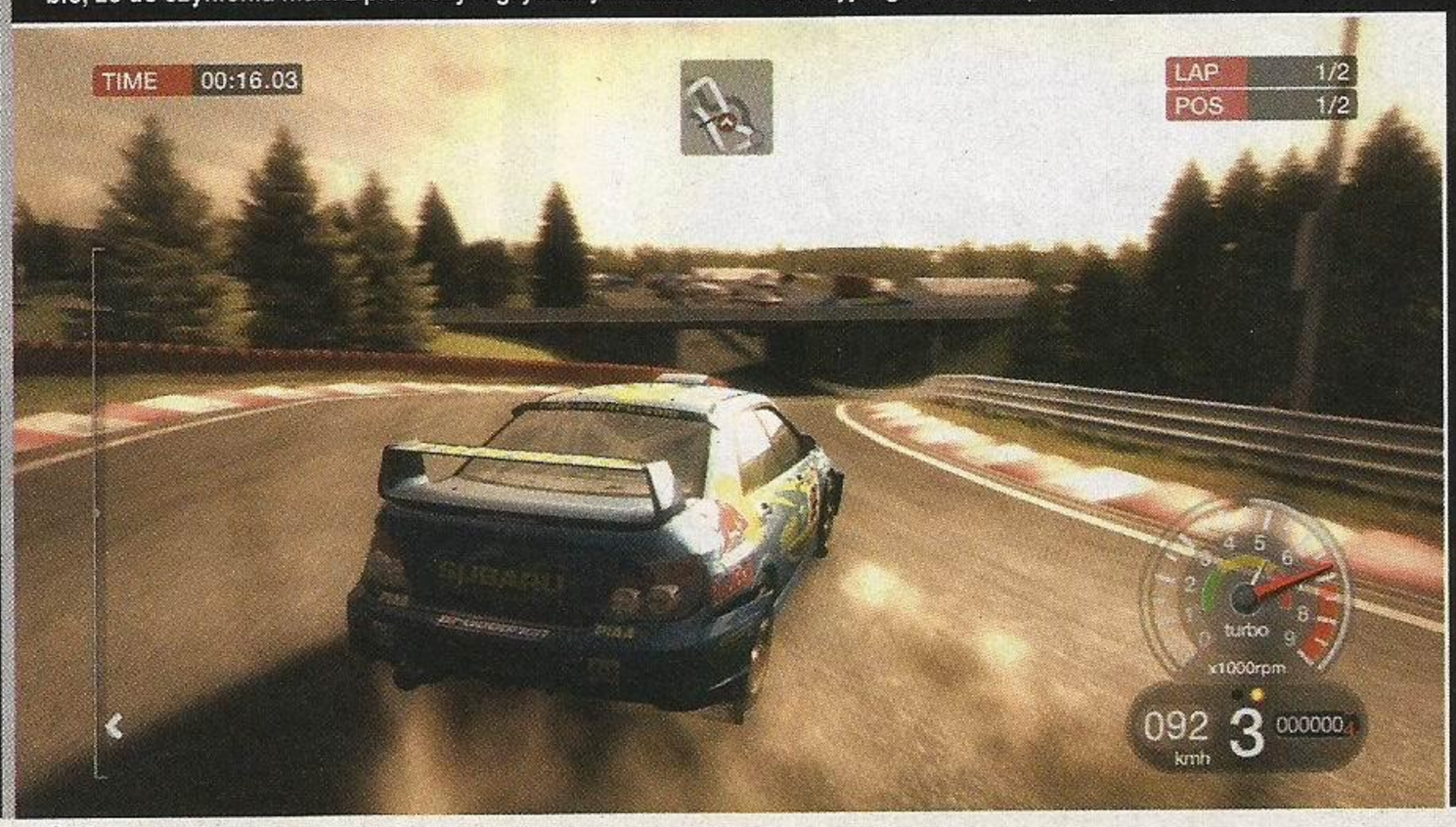
Do wyboru jest kilka kamer – dwie zza samochodu, jedna na wycieraczkach, jedna z oczu kierowcy i taka jakby z zagłówka, no i zderzak. Mi najbardziej przypasowała klasyczna w rajdówach perspektywa tuż zza samochodu. Kwestia przyzwyczajenia.

Pozytywnie rozczarowało mnie poczucie pędu oraz fakt, że gra nie stara się być jakoś mega wymagająca. Przynajmniej tego nie wyczułem. Spodziewam się jednak, że wraz z wyborem wyższego poziomu podatności na zniszczenia jeden kontakt z bandą może poważnie uszkodzić furę.

Do poprawki nadaje się część otoczenia – co prawda barierki spektakularnie gną się pod naporem fury, a kurz wygląda bardzo realistycznie, ale już krzaki i gałęzie przenikające do wnętrza pojazdu zalatują 32 bitami.

Niemniej jednak gra ma ogromny potencjał, wygląda bardzo ładnie i zapowiada się na prawdziwego wymiatacza rajdowego. Kto jej podskoczy? Nie widzę, nie słyszę.

[qsh] ■■



Normalnie padniesz

Wystrzałowa promocja!

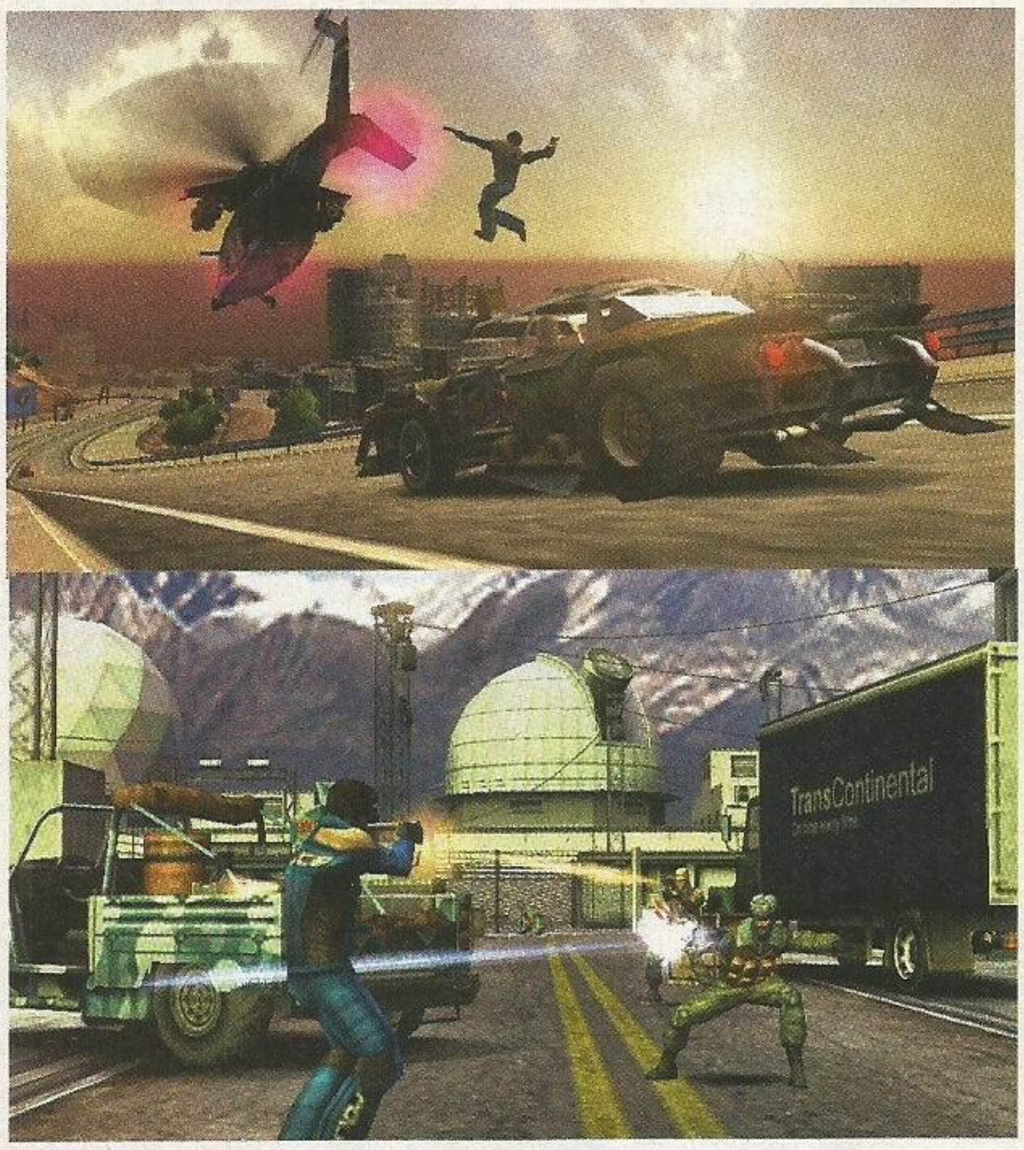
Rozprostuj kości i uderz do Media Markt.
Tylko teraz kupisz konsolę Xbox360
z grą Gears of War w powalającej cenie.
NORMALNIE PADNIESZ.
Ilość ograniczona.

UWAGA! PROMOCYJNY ZESTAW! UWAGA! PROMOCYJNY ZESTAW! UWA

www.xbox.com

Media Markt
PLAZMA · LCD · TV · DVD · CD · PC · AGD · FOTO · TELEKOM

XBOX 360™



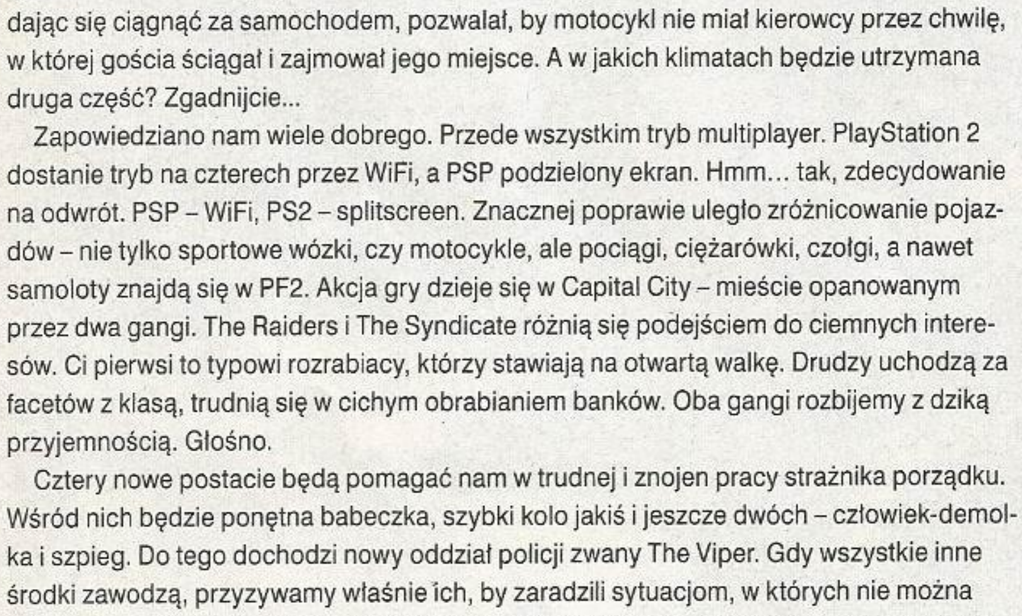
PURSUIT FORCE
EXTREME JUSTICE
Policjanci z jajami

Pierwsza część tej gry pojawiła się tylko na PSP, by podeprzeć tezę, że na tej konsoli będą pojawiać się również pozycje, które nie są konwersjami ani kontynuacjami. Wyszła całkiem udana zabawka. Wcielaliśmy się w niej w policjanta, który w trakcie pościgów bardzo mocno angażował się w swoją pracę. Nie bał się ryzykować życiem i w karkołomny sposób skakał z jednego pojazdu na drugi, unikał kul adwersarzy dając się ciągnąć za samochodem, pozwalał, by motocykl nie miał kierowcy przez chwilę, w której gościa ściągał i zajmował jego miejsce. A w jakich klimatach będzie utrzymana druga część? Zgadnijcie...

Zapowiedziano nam wiele dobrego. Przede wszystkim tryb multiplayer. PlayStation 2 dostanie tryb na czterech przez WiFi, a PSP podzielony ekran. Hmm... tak, zdecydowanie na odwrót. PSP – WiFi, PS2 – splitscreen. Znacznej poprawie uległo zróżnicowanie pojazdów – nie tylko sportowe wózki, czy motocykle, ale pociągi, ciężarówki, czołgi, a nawet samoloty znajdą się w PF2. Akcja gry dzieje się w Capital City – mieście opanowanym przez dwa gangi. The Raiders i The Syndicate różnią się podejściem do ciemnych interesów. Ci pierwsi to typowi rozrabiacy, którzy stawiają na otwartą walkę. Drudzy uchodzą za facetów z klasą, trudnią się w cichym obrabianiem banków. Oba gangi rozbijemy z dziką przyjemnością. Głośno.

Cztery nowe postacie będą pomagać nam w trudnej i znojen pracy strażnika porządku. Wśród nich będzie ponętna babeczka, szybki kolo jakiś i jeszcze dwóch – człowiek-demolka i szpieg. Do tego dochodzi nowy oddział policji zwany The Viper. Gdy wszystkie inne środki zawodzą, przyzywamy właśnie ich, by zaradzili sytuacjom, w których nie można już nic poradzić. Warto jeszcze wspomnieć o takich bajerach, jak specjalny pasek napełniałający się w trakcie ryzykownych akcji, który pomoże w trakcie misji uzupełniać zapasy energii. Drugim bajerem są trzy poziomy trudności (niespotykane!). Do czego one mogą nam służyć? Ciekawe. Bardzo ciekawe.

Jako, że gra powstaje równolegle na obie PlayStation, spodziewamy się raczej średniej oprawy audio-video, z naciskiem na to drugie. W końcu PS2 jest na rynku ponad siedem lat. Oby twórcy postawili na dynamikę oraz spektakularne akcje i wszystko doprawili szczyptą ciekawego designu, a bez skrzywienia zagramy w PF już latem. Chętnie sprawdzimy multiplayer, może wciągnie nas bardziej, niż kicanie po samochodach w pojedynkę. W ramach nadrobienia zaległości proponujemy pierwszą część na PSP – jest niezła. ■■



NEWSFLASH
CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

CICHO NA PSP
Coraz większymi, acz cichymi krokami, zbliża się na PSP kolejna część przygód jakiegoś biedaka w mieście Silent Hill. Na ostatnich materiałach widać naszego bohatera – kierowcę tira w czapce amerykańskiego wieśniaka. To, co przykuwa naszą uwagę w sposób szczególny, to grafika. Niesamowite efekty osiągnięto na PSP – odbicia w lustrach w salach szkolnych, cienie w korytarzach, jako efekt działania latarki. Pamiętamy, że druga część również szokowała grafiką, a dopiero później historią. Teraz również najpierw spojrzymy na wizualia. Oby historia była niepokojąco fascynująca. I z drugim dnem. Już latem.

SILENT HILL ORIGINS

PROŚBA O FF
Spójrzcie na ten barwny przykład miłości i prostych rozwiązań w świecie elektronicznej rozrywki. Japoński Square-Enix przyznał ostatnio ustami producenta Hiromichi Tanaki, że dwa lata temu Final Fantasy III planowane było na PS2. Jednak w pewnym momencie przyszło do nich Nintendo i zapytało, czy nie chcieliby zrobić tej gry na przenośną platformę. Pomysł się spodobał i nadano mu wydźwięku wyzwania. Dzięki temu posiadacze najlepiej sprzedającej się konsolki przenośnej w Japonii dostali świetną pozycję. Nie, nic nie wiadomo o jakichś pieniądzach czy czymś takim. Oni zwyczajnie o zapytali. Pewnie tak samo było z DMC4 na X360, hehe.

COD SIĘ ZMIENIA / CODOWNIE!
Nareszcie! Ile można było czekać? Jak życie pokazuje – długo. Ale koniec z tym. W końcu seria Call of Duty dostaje prawdziwego kopa świeżości. Skończyło się żerowanie na tej nieszczęsnej Drugiej Wojnie Światowej. Od teraz CoD, na którego czekamy, ma podtytuł Modern Warfare. Jak nazwa zdradza, odwzorowane zostaną w nim wszelkie konflikty zbrojne mające miejsce nie dalej, niż 20-30 lat temu. Nie będzie WWII, nie widać Wietnamu. Są za to rewelacyjne i dynamiczne scenki klimatem zbliżone do *Helikoptera w ogniu*, czy *Za linią wroga*. Tereny stanowią również odejście od utartych standardów. Spodziewajcie się wkrótce sporego materiału na temat nowego CoD. Grę zapowiedziano na PS3 i X360. Stawiamy pięć kapsli, że dostaną ją też inne konsole.

COD: MODERN WARFARE

REMAKE DLA PSN
Capcom szykuje sporo remake'ów swoich klasyków dla PlayStation Network – wiadomo już o narysowanym od nowa Street Fighter II, a kolejnym projektem skośnookich mistrzów kodu będzie Mega Man w HD. Łał!

CHARTSY
TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Final Fantasy XII Revenant Wing	NDS	Square Enix
2	Super Paper Mario	Wii	Nintendo
3	Momotarou Dentetsu DS: Tokyo & Japan	NDS	Hudson
4	Wii Sports	Wii	Nintendo
5	Wii de Yawaraka Atama Juku	NDS	Nintendo
6	Gyakuten Saiban 4	NDS	Capcom
7	One Piece Unlimited Adventure	Wii	Bandai
8	Panel de Pon DS	NDS	Nintendo
9	Mario vs Donkey Kong 2	NDS	Nintendo
10	Wii Play	Wii	Nintendo

▶ **Spójrzcie tylko na tę listę – Nintendo niepodzielnie rządzi Japonią i absolutnie nikt tej firmie nie przyfika. Niesamowite. Na pierwszym miejscu nowy Finalek dla NDSa – śliczny, miodny i firmowany oczywiście przez Square Enix.**

USA

1	Pokemon Diamond & Pearl	NDS	Nintendo
2	Wii Sports	Wii	Nintendo
3	Guitar Hero II	X360	Activision
4	Super Paper Mario	Wii	Nintendo
5	F.E.A.R.	PS3	Vivendi
6	Wii Play	Wii	Nintendo
7	God of War II	PS2	Sony
8	Nintendogs	NDS	Nintendo
9	SNK vs Cacpcom Card Fighters	NDS	Capcom
10	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	X360	Ubisoft

▶ **Tu również doskonale radzi sobie Wii, choć na pierwsze miejsce doczłapał się nowy Pokemon na Nintendo DS. Kratos dopiero na siódmym miejscu, a wyprzedza go choćby Wii Play? Pewnie, trzeba przecież kupić drugiego wiilota w bundle'u.**

UK

1	God of War II	PS2	Sony
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion	PS3	Ubisoft
3	Wii Play	Wii	Nintendo
4	Pokemon Ranger	NDS	Nintendo
5	UEFA Champions League 2006-2007	Multi	EA
6	SIngStar Pop Hits!	PS2	Sony
7	TMNT	Multi	Ubisoft
8	Harvest Moon DS	Multi	Ubisoft
9	Brain Training	NDS	Nintedno
10	Virtua Tennis 3	Multi	SEGA

▶ **Właściwy człowiek na właściwym miejscu, chciałoby się powiedzieć – Bóg Wojny dotarł na szczyt Olimpu, aka na pierwsze miejsce najlepiej sprzedających się gier w Wielkiej Brytanii. Sprawdźcie dołączone do enplusa demo i łączcie się z nami w zachwycie...**

POLSKA

1	God of War II (preorder)	PS2	Sony
2	Resident Evil 4 (platinium)	PS2	Capcom
3	Mass Effect (preorder)	X360	Microsoft
4	God of War	PS2	Sony
5	Forza Motorsport 2 (preorder)	X360	Microsoft
6	The ELder Scrolls IV: Oblivion	PS3	Ubisoft
7	Untold Legends: Dark Kingdom	PS3	EA
8	Daxter (platinium)	PSP	Sony
9	Test Drive Unlimited	PS2	Atari
10	GTA Vice City Stories	PSP	Rockstar

▶ **Podobnie jak w Zjednoczonym Królestwie, także w Polsce powoli rozpędza się Kratos rzeźnik – cóż to będzie za radość, gdy przywitamy go, mamy nadzieję, pod koniec roku, na PSP. Wysokie miejsce preordera na Mass Effect to niewątpliwie zasługa polskiej wersji.**

Normalnie padniesz

Wystrzałowa promocja!

Rozprostuj kości i uderz do Carrefour.
Tylko teraz kupisz konsolę Xbox360
z grą Lost Planet w powalającej cenie.
NORMALNIE PADNIESZ.
Ilość ograniczona.

UWAGA! PROMOCYJNY ZESTAW! UWAGA! PROMOCYJNY ZESTAW! UWA

Carrefour
Uratowany łupie

XBOX 360™

INFO
DEVELOPER: IO INTERACTIVE
WYDAWCA: EIDOS
TERMIN: LATO 2007
KONSOLA: XBOX 360, PS3

KANE & LYNCH: DEAD MEN

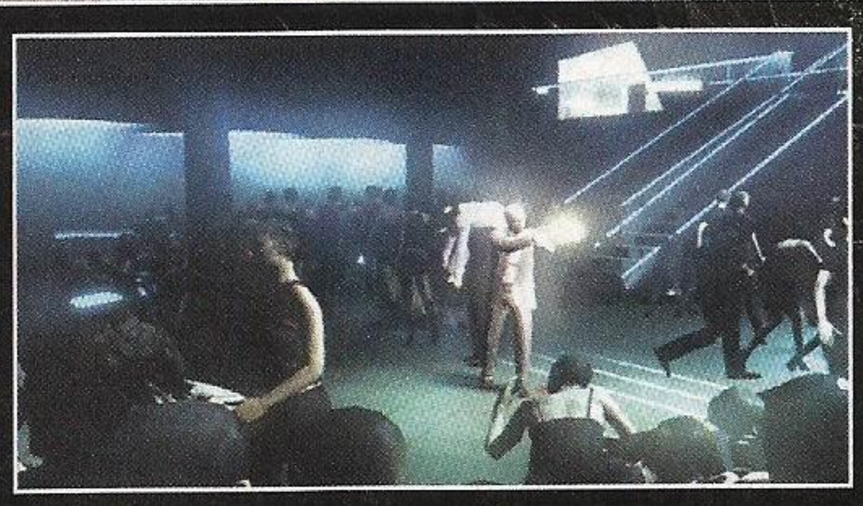
Psychopaci i zawodowi mordercy nowymi twarzami gier video?

Nie od parady każdy ma głowę, by nią jeść. Służy ona również do innych celów – można na niej nosić czapkę, okulary (zwane też oksami), jakiś modny gadżet typu plaster. Ale to tylko powierzchowność – bywa, że wewnątrz tej części ciała dzieją się bardzo złe rzeczy. Choroba zwaną schizofrenią jest jedną z nich. Niech za opis jej przebiegu posłuży jedna z nazw używanych w języku fachowców – choroba królewska. To ze względu na bogactwa doznań, które przeżywa ofiara tego rozdwojenia pomiędzy myśleniem i czuciem. Jako choroba społeczna może ona dopaść co setnego mieszkańca planety – nie jest dobrze. Dalecy jesteśmy jednak od szerzenia popłochu i zbiorowych wizyt na kozetce u psychologów. Mówimy o schizofrenii, ponieważ akurat na tę chorobę zapada Lynch – jeden z dwóch głównych bohaterów najnowszej produkcji ojców Hitmana i Freedom Fighters – IO Interactive.

Normalny facet, jakim jest Lynch, pracuje w banku, ma żonę i dom. Z czasem jednak zapada na wspomnianą chorobę, zaś coraz silniejsze psychotropy sprawiają, że Lynch momentami traci nad sobą kontrolę, ma przebłyski wydarzeń z przeszłości. Najgorsze, gdy raz po takim zjeździe budzi się obok zwłok żony samemu będąc całkowicie utaplanym w jej krwi. Dla niego nie jest jasnym, czy zrobił to, czy nie. Trudno mu też o adwokata, ponieważ sprawa wydaje się przesądzona.

WYROK MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN – KARA ŚMIERCI

Kane natomiast jest najemnikiem i pracuje w brygadzie zwanej The Seven. I raczej jest im bliżej do filmu *Siedem*, niż szczęśliwej siódemki. Trafił do niej po równie przyjemnych perypetiach, jak kolega Lynch. Jako pracownik bankowy wiódł spokojny żywot dopóty, dopóki jego syn nie strzelił sobie w głowę znalezionym w domu rewolwerem („Chodź, pokażę ci gdzie tata trzyma rewolwer" – *Szósty zmysł*, kojarzycie?). Żona zbzikowała doszczętnie nie mogąc się pogodzić z tragedią, Kane przygnieciony poczuciem winy i zżerany przez wyrzuty sumienia ucieka i zaciąga się w szeregi wspomnianej organizacji. W jednej z misji ekipa ma ukraść w Wenezueli pokaźną ilość diamentów. Coś jednak idzie nie tak, jak



zakładał plan. Sześciu gości traci życie, Kane z całym łupem ląduje w innym zakątku świata. Nie jest dobrze – jak się okazuje, szóstka jednak przeżywa (hmm...) i chce swoją część kamyków. Wysyłają więc Lyncha, by ten przypilnował odzyskania należności.

TAKICH DWÓCH, JAK NAS TRZECH...

Nie ma co ukrywać – dwójka charyzmatycznych bohaterów o nieczęsto spotykanej inteligencji i erudycji stanowi jeden z największych atutów tej produkcji. Panowie są na siebie skazani – albo współpraca, albo wspólna śmierć. Fabuła jest o tyle mocna, że w ogóle na początku nie przewiduje tak rzadkiego w naszych czasach zjawiska zaufania. Nie ufa się mamie, prezydentowi, nawet własnej koszatniczce. Tak więc nierzadko będziemy świadkami wzajemnego sprawdzania się, poddawania wszelakim próbą, podpuszczania. Wszystko tylko dla dobra partnerów, którzy muszą pracować razem, by osiągnąć cel. A wszystko, co oddala ich od celi śmierci podpada po tę kategorię. W jednym z wywiadów twórcy zasłaniając się tajemnicą mówią, że proste przeżycie przyświecać nam będzie przez początkową część gry. Ile to początkowa część? Nie wiadomo.

Warto również zanotować w głowie, że ci goście są zwykłymi ludźmi, ze zwykłymi potrzebami. Nie ma sensu przytaczać tutaj Piramidy potrzeb Maslowa, ale wiedzieć należy, że nic nie wydarzy się bez przyczyny. Z czasem zleceniodawcy wymyślą zadania, które naprawdę mocno nadwerężą znajomość dwóch panów i sprawdzą, czy prawdziwych przyjaciół faktycznie poznaje się w biedzie. Bo mimo tych wszystkich niesnasek i bezustannego dopieprzania, Kane i Lynch polubią się i zaufają sobie tworząc morderczy i profesjonalny team do zadań bardzo specjalnych. Bryza świeżości – to naprawdę podłe gnoje, gotowi zrobić wszystko dla siebie. Niekoniecznie nawzajem. Zamysłem twórców było wrzucenie dwóch nieprzewidywalnych anty-bohaterów, których skryte zamiary nieraz doprowadzą do konfliktów między nimi, a nawet do wybuchów nienawiści. Jakby tego było mało, przebiegu kolejnych misji nie da się przewidzieć, ponieważ nawet mimo dokładnych wytycznych, coś może się schrzanić, jeden z bohaterów zfiksować, albo jeszcze coś innego nie zagrać. Świetna sprawa.

CIĘŻAR GATUNKOWY

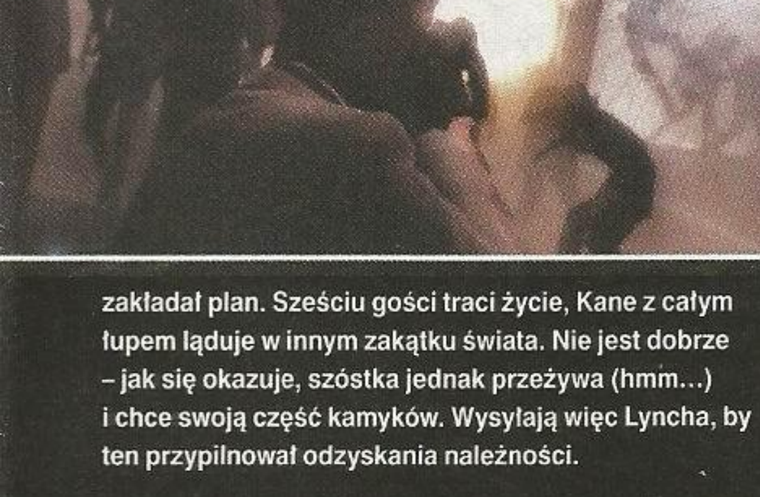
Jako przygodowa gra akcji, Kane & Lynch: Dead Man musi spełniać kilka warunków. Po pierwsze, odpowiednio umiejscowiona kamera. Tu mamy do czynienia z rozwiązaniem znanym ze wcześniejszych dokonań tej ekipy. Postać w miarę możliwości zawsze patrzy w miejsce, w które skierowana jest kamera. To znaczy, że można oczywiście iść w stronę kamery, ale gdy postać oglądamy z boku, to jej głowa będzie odwrócona w odpowiednią stronę. Realistycznie to wygląda i całkiem naturalnie.

Aby jeszcze podkręcić klimat autorzy zdecydowali się na usunięcie HUDa, czyli wszelkiego rodzaju wskaźników, liczników i pasków na ekranie. Energia (anty)bohatera będzie kwestią zdroworozsądkową – przyjęcie kulki na klatę wrzuci na obraz specjalne filtry, które symulować mają zamroczenie towarzyszące w rzeczywistości bólowi i ranom. Liczenie nabojów również wymaga nieco wprawy – gdy broń wydaje charakterystyczne odgłosy oznacza to, że właśnie kończy się amunicja i trzeba przeładować.

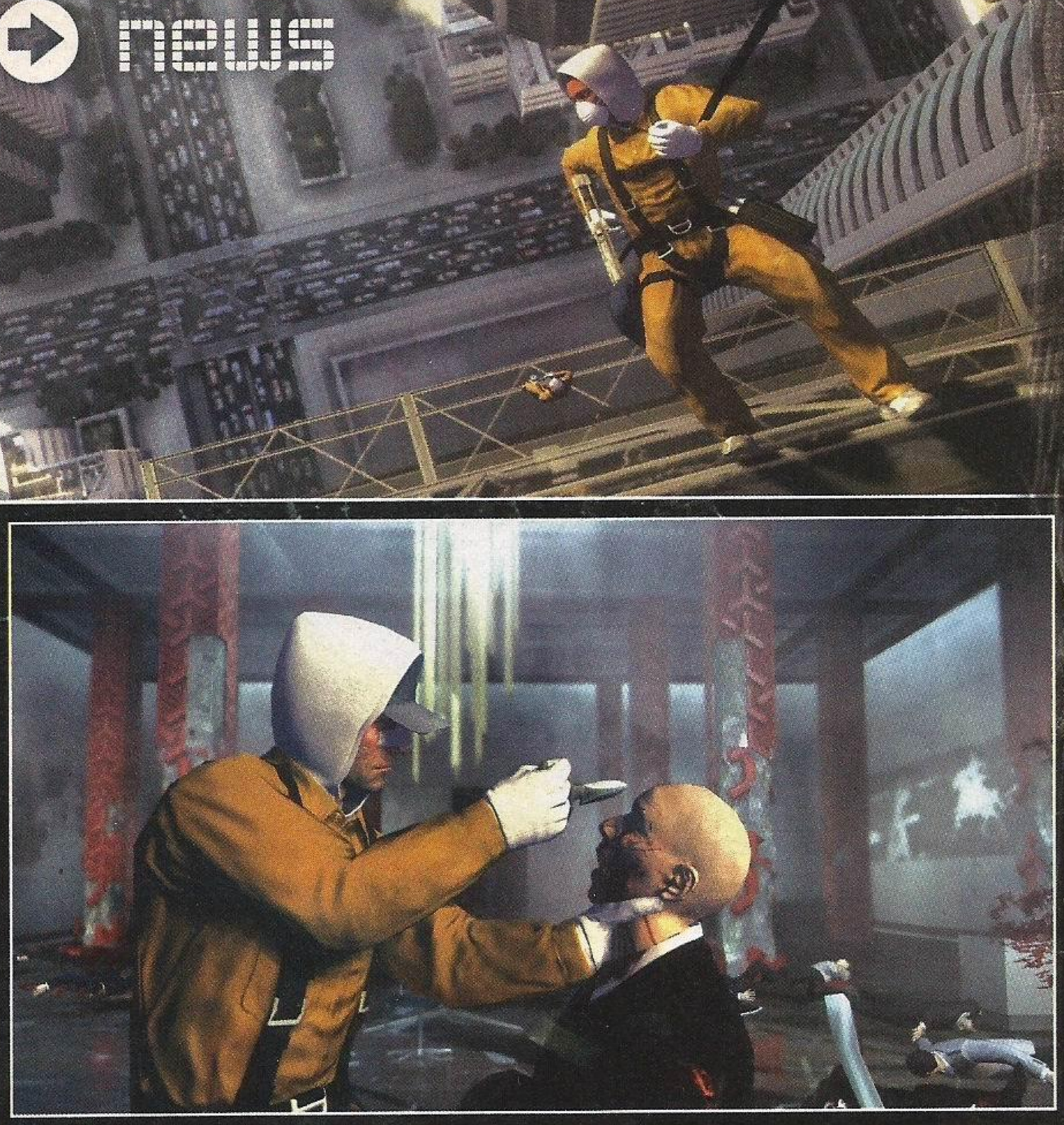
Jak na poważnych typów spod ciemnej gwiazdy przystało, Kane i Lynch mogą wziąć ze sobą na akcję kilku pomagierów. Wydawać im można proste rozkazy, ale odbywać ma się to w sposób łatwy i przyjemny (jak w niewydanym jeszcze BlackSite) – wskazanie obiektu i wciśnięcie odpowiedniego przycisku zaowocuje pożądanym efektem. Goście będą mogli się chować za winklem, otwierać za nas drzwi, podkładać ładunki wybuchowe itd. Aby wysłać wszystkich w dane miejsce,

■ Niepotwierdzone plotki mówią o pewnym panu jako ukrytej postaci. Jego imię to Czterdzieści i Siedem. Hitman miałby się pojawić jako marginalna osobowość z niewyjaśnionym jeszcze znaczeniem dla fabuły. Dopóki to jednak niepotwierdzone info, zaciśnijmy tylko kciuki za jego wizytę.
Hitman to przecież bardzo charakterystyczny ktoś. Łysa czacha, czarny garnitur i zupełnie pozbawiona emocji twarz przysporzyły mu wielu fanów na całym świecie. Kolejne części gier z jego przygodami pojawiają się sukcesywnie, nie wnosząc w zasadzie wielu nowych rozwiązań. O nowym Hitmanie nie wiadomo nic, prócz tego, że powstaje. Biorąc pod uwagę to, co IO Interactive pokazali do tej pory, boimy się nawet zerkać w stronę, jaką obierze 47. Wyobraźcie sobie krwawe egzekucje pokazane na platformach tak potężnych, jak X360 i PS3 – domorośli studenci ludzkiej anatomii będą wniebowzięci. Ekipa IO nieraz już przekraczała granice dobrego smaku.

NIE MA MIEJSCA NA DOBRY SMAK, WYSOKI POZIOM, WYSUBLIMOWANE GUSTA. TO POWAŻNY DRAMAT Z PRZERAŻAJĄCO BRUTALNYMI I BEZLITOSNYMI DZIADAMI W ROLACH GŁÓWNYCH



■ Scena w nocnym klubie daje posmak wypasionych efektów graficznych i filtrów, które pojawią się w grze. Stroboskopy nadają jej niesamowity klimat.



■ Jedną z akcji, którą mogliśmy prześledzić, był szturm na pewien budynek. Ekipa pod przywództwem wiadomej dwójki wbija się więc na dach, a stamtąd na linach zjeżdża po ścianie do interesującego momentu. Kane montuje ładunek wybuchowy, ochroniarze zaczynają strzelać do kuloodpornych szyb, bohater ucieka, a budynkiem wstrząsa potężna eksplozja. W towarzystwie jeszcze kilku najemników Kane i Lynch wbijają się siłą i dobijają ewentualnych pozostałych przy życiu. Bliższych danych brak – nie wiadomo kogo bito, nie wiadomo kto bił. Ciekawym motywem jest jeszcze coś – gdy nasza postać dostanie poważne cięgi (w sensie pół magazynka w serce), przed jej oczyma zacznie przewijać się całe jej życie. Może dowiemy się z tych przebłysków co tak naprawdę kieruje Kane'm. A może zobaczymy, jak wyglądała jego pani od matmy...

wystarczy przytrzymać przycisk – proste. Nie można zapominać przecież, że autorzy mają na swoim koncie świetne Freedom Fighters – drużynowego, przyjemnego shootera, który wprawił ich w podobnych akcjach. Sterowanie nie powinno przysparzać żadnych problemów, wręcz stać się naturalnymi reakcjami na bodźce wypływające z ekranu.

W grze pokierujemy Kanem, to on jest „główniejszym" z bohaterów. Obecność Lyncha umożliwi ponoć przełączanie się między oboma psycholami. Bardziej jednak realne, bo konkretnie zapowiedziane, jest włączenie się drugiego gracza w dowolnej chwili i przejęcie przez niego kontroli nad długowłosym psychopatą. To nie wszystko – za pomocą XBL będziemy mogli grać z kolegą z drugiego końca świata, a nie tylko na podzielonym ekranie. Do tego dorzućmy nieokreślone jeszcze tryby zabaw w sieci dla kilku (czyli więcej, niż dwóch) graczy, jakieś klany i mapy – mniam! Co prawda szczegółów na razie brak, ale znając dotychczasowe dokonania IO jesteśmy spokojni, a panowie mówią, że czegoś takiego jeszcze nie było i wydaje się im, że będzie petarda. Chcemy w to wierzyć.

Słów kilka o stronie technicznej. Nocny klub, światła i dymy prezentują się bardzo okazale, podobnie zresztą mordy oprawców. Ciekawi nas, czy fizyka wskoczy na poziom wyższy, niż w poprzednich dokonaniach zespołu. Ciągnięte zwłoki w Hitmanie wyglądały realistycznie, ale same reakcje na trafienia – nieco mniej. Otoczenie za to jest ślicznie podatne na zapędy destrukcyjne i nerwowe wciskanie spustu – sypie się efektownie. Animacja potrafi wciąż przyciąć, ale ta niedoróbka powinna zniknąć wraz pojawieniem się gotowego produktu na półkach.

ZAINSPIRUJ SIĘ MNĄ

Człowiek w ogniu albo *The Heat* – te dwie pozycje stanowiły inspirację dla producentów. Widać to w wielu momentach, a chodzi o oddanie konfliktu kryminalnego w realiach życia codziennego setek ludzi – na ulicach, w przeszklonych wieżowcach, nocnych klubach. I tak jedną z akcji jest wizyta duetu w tej ostatniej miejscówce – poznańskim SQ, hehe. A na serio – wrzućcie sobie do wyobraźni jakiś zatłoczony klub nocny, a do niego kilkuset tańczących ludzi. Co prawda widzieliśmy już ten moment w jednym z Hitmanów, ale nie na taką skalę. Tak więc, celem jest eliminacja jednego z party-człowieczka. Niewzruszeni zalotami ponętnych panienek Kane i Lynch posępnie kroczą korytarzem, przebijają się w milczeniu przez parkiet i dokonują egzekucji. W lokalu wybucha panika, ochroniarze starają się coś z tym zrobić, a nam jedyne, co pozostaje, to wyjście stamtąd żywym. Łatwizna.

Dodatkowo filmowym posmakiem trąci przedstawienie scenek. Nie można ich przewijać, ale za to oddano nam pełną kontrolę nad kamerą. W jednym z nich widać naszych dżentelmenów rozmawiających z pewną panią. Gdy ta zdaje się mieć inne zdanie, dostaje strzał w twarz, ląduje na biurku i zsuwa się z niego. Lynch dopada i jeszcze raz przekonuje pięścią do swojego zdania. Nie ma miejsca na dobry smak, wysoki poziom, wysublimowane gusta. To poważny dramat z przerażająco brutalnymi i bezlitosnymi dziadami w rolach głównych.

DEAD MAN WALKING

Który z panów okaże się na końcu nieboszczykiem? Czy jest miejsce na happy end w tak podłej grze? Jak miałby on wyglądać? Pojednanie z córką, która w tralierze mówi na zeznaniu, że chciałaby, by ktoś wreszcie zabił jej ojca? Nie ukrywajmy, że oto przed nami kolejny krok w stronę realizmu i poważnych form narracyjnych w naszym hobby. Z każdą pozycją tego kalibru (w tym numerze przynajmniej jeszcze dwie gry) przekonujemy się, że gry video mają do zaoferowania swoim odbiorcom znacznie więcej, niż pasywne w odbiorze filmy.

Kane & Lynch: Dead Man jako produkt przeznaczony wyłącznie dla osób pełnoletnich, na pewno znajdzie swoje miejsce na rynku. Po sukcesie serii z Agentem 47 w roli głównej IO może pozwolić sobie na wypromowanie nowej marki. Wrócą znane motywy, jak choćby opisy wydarzeń w gazetach, albo możliwość siania spustoszenia w miejscach publicznych i to na wiele sposobów.

Gra zapowiedziana została początkowo jako exclusive na X360, ale niedawno wydawca potwierdził, że pojawi się również na PlayStation 3. ■■

KANE I LYNCH POLUBIĄ SIĘ I ZAUFAJĄ SOBIE TWORZĄC MORDERCZY I PROFESJONALNY TEAM DO ZADAŃ BARDZO SPECJALNYCH

■ Co jak co, ale przerażające gęby dwóch bohaterów tej opowieści panom z IO wyszły wręcz wybornie. Dzieci można nimi straszyć.

NAWET NAJSZLACHETNIEJSZY
SUPER BOHATER™ MA MROCZNĄ STRONĘ

UWOLNIJ JĄ

SPIDER-MAN™ 3
THE GAME

OFICJALNA GRA FILMU

SONY.COM/SPIDER-MAN

W SKLEPACH W MAJU 2007

SM3THEGAME.COM

ACTIVISION.
activision.com

12+ www.pegi.info

XBOX 360.

PlayStation.2

PLAYSTATION.3

PSP PlayStation.Portable

Wii.

NINTENDO DS.

GAME BOY ADVANCE

PC DVD ROM

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
ul. Obornicka 11, 02-948 Warszawa
tel / fax (22) 651 73 24
www.lem.com.pl

MARVEL

SPIDER-MAN

COLUMBIA PICTURES

Spider-Man i powiązane postaci: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 3, the Movie: © 2007 Columbia Pictures Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Elementy gry: © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. PSP® – może być wymagana karta Memory Stick Duo™ (do nabycia oddzielnie). Microsoft, Xbox, Xbox 360, XboxLive, i loga Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft. GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, Wii I LOGO Wii SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe stanowią własność odpowiednich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

szpiegrownia

W mojej branży Fisher wypłynął ostatnio na powierzchnię dzięki fińskim mistrzom skanowania, ale szykuję efektowny kontratak. Drżyj, rybaku. – *szpieg*

CRY ME A RIVER

W australijskiej części świata ktoś dokopał się do informacji, jakoby za półtora roku Sony miało wypuścić na rynek kolejne PlayStation. Nie chodzi jednak ani o PS4, ani PSP2, a raczej swoisty kombajn i ekskluzywny kawałek sprzętu zbudowanego na bazie PS3. Zapewne pamiętacie podobne posunięcie firmy w przeszłości. Świat poznał PSX – drogi gadżet do postawienia w salonie, który krył w sobie dysk twardy, kartę sieciową i inne bajery nieobecne w PS2. Majątek, jaki przychodziło zapłacić za PSXa skutecznie odstraszył chętnych od kupna. A do tego częste awarie również nie dawały spać tym, którzy jednak zainwestowali. Plotki o podobnych posunięciach Sony traktuję z dystansem.

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Sukces pierwszej części gry zaważył podobno na fakcie, iż szykowana jest jej kontynuacja, oczywiście na konsole nowej generacji.

KILLZONE = 2008

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują na to, że kolejna odsłona flagowego shootera Sony i Guerillasów prześlizgnie się na przyszły rok. A jeśli chcecie znać powody takiej decyzji, lepiej zajrzyjcie do drugiego epizodu Pogromców Mitów.

JESZCZE RAZ KILLZONE

...ale tym razem na PSP – wszyscy posiadacze przenośnej wersji futurystycznej wizji Guerilla mogą już zacierać ręce, bo wygląda na to, że już pod koniec maja dostępny będzie darmowy download w postaci nowej kampanii, obiecany przecież przy okazji premiery gry. Co zbiegłoby się doskonale z wejściem tej Liberation do platyny.

MAESTRO LECZY

Chodzi o karty płatnicze Maestro i polskich posiadaczy PlayStation 3, pragnących zassać coś za kaskę z PSN. Wieść niesie, że karty Maestro przechodzą. Sprawdzicie?

BLU-RAY DO 360?

Ptaszki ćwierkają, że Microsoft prowadzi negocjacje z Pioneerem na temat wyprodukowania zewnętrznego napędu Blu-Ray do Xboxa 360, tak samo, jak miało to miejsce w przypadku HD-DVD. Nowy napęd miałby pojawić się w sklepach przed końcem roku.

DEAD OR ALIVE NA PS3?

W japońskich studiach Tecmo i Team Ninja podobno trwają prace nad kolejną częścią Dead or Alive – tym razem technofil (i nawet nie chę wiedzieć jaki jeszcze inny -fil) Itakagi chce stworzyć grę na PlayStation 3. Zobaczymy...

INFO
DEVELOPER: DAY 1 STUDIOS
WYDAWCA: LUCASARTS
TERMIN: 2008
KONSOLA: PS3, XBOX 360

■ Trzymajmy kciuki – każdy projekt niekontynuacja godna jest poklasku. Klap, klap...

FRACTURE

Szykują się wykopki

Ale nie tylko – będą też przekopki, podkopki i inne – faktem jest, że największym bajerem w najnowszej grze od LucasArts będzie możliwość kształtowania terenu.

Gra opowiada o konflikcie hip-hopowym – Wschodnie i Zachodnie wybrzeże USA zmierzy się w futurystycznej wojnie. No dobra – nie będzie hip-hopu, ale już strony konfliktu nie są wymyślone. W 2090 roku dwie strony kontynentu mocno się kłócą. Wschód opracowuje sztucznych ludzi – nieudane genetyczne eksperymenty kończą się jak zwykle. Mutanci zmuszeni są do ucieczki i wybierają Zachód. Tutaj traktowani są z godnością, ale ich twórcy nie chcą, by cieszyli się oni nią zbyt długo. Na najwyższych szczytach władzy zapada decyzja o najeździe na Zachód. Podłoże szyte nićmi o grubości przedramienia Mariusza P.

Gra jest przedstawicielem strzelanin z widokiem z trzeciej osoby. Pierwsze skojarzenie, jakie ma się oglądając udostępnione materiały, to coś między Lost Planet, a Gearsami. Czyli przerąbane pole do popisu. Tyle, że LP miało wielkie połacie terenu i chmarę paskudztwa na ekranie, GoW zasłony, piłę i Locustów, a Fracture zachwycić ma możliwością nadawaniu terenowi dowolnych kształtów. Naukowcy w 2090 wymyślili granaty, które mogą spowodować różne procesy tektoniczne. Pierwszym jest żłobienie w ziemi dziury, której centrum dodatkowo wciąga wszystko w swoim zasięgu, a następnie wypluwa to w eksplozji – efektowne i efektywne. Jest to opcja typowo ofensywna. Ale są też defensywne! Można sobie przykładowo tak pofałdować teren, by stanowił on zasłonę przed gradem pocisków ze strony przeciwnika. Albo rzucić granat, po wybuchu którego z ziemi wyłoni się spore wzniesienie, z którego to znowu ciężko zwali się działko. A nie, racja – to znowu ofensywa. Naprawdę świetnie zapowiada się użycie tych wszystkich granatów, a podłoże rewelacyjnie faluje. Nie ma to, co prawda, za dużo związku z rzeczywistością, a mimo to sprawia doskonałe wrażenie. Nie można tego powiedzieć na razie o ogólnej oprawie, ponieważ do premiery został blisko rok. Z zaprezentowanych materiałów wynika, że akcja dziać się będzie raczej na otwartych przestrzeniach. Tekstury wołają o szczegóły i wyższą rozdzielczość, czego z pewnością się z czasem doczekają. Tak samo, jak i my chętnie dowiemy się więcej o trybach dla kilku graczy. Szczególnie mając w pamięci dotychczasowe dokonania twórców – choćby Mechassault na pierwszego Xboxa, który to wypromował usługę Live.

LUCASARTS MA AMBICJE UCZYNIĆ Z FRACTURE NOWĄ MARKĘ

Osobna wzmianka należy się sztucznej inteligencji. Obdarowano nas wiadomością, że żołnierze przeciwników nie tylko będą strzelać do nas, ale i obrzucą nas takimi samymi granatami! Muszą więc sprawnie kalkulować, jaki i gdzie cisnąć. Przekichane mieliby u dowódcy niszcząc własne fortyfikacje, nie?

LucasArts ma ambicje uczynić z Fracture nową markę – z angielskiego „frenczajs". Kolejną, obok nieśmiertelnego, acz mocno nadużytego Star Wars, czy Indiana Jones, co go jeszcze nie ma na konsolach nowych. ■■

HEI$T

Skok przez bank

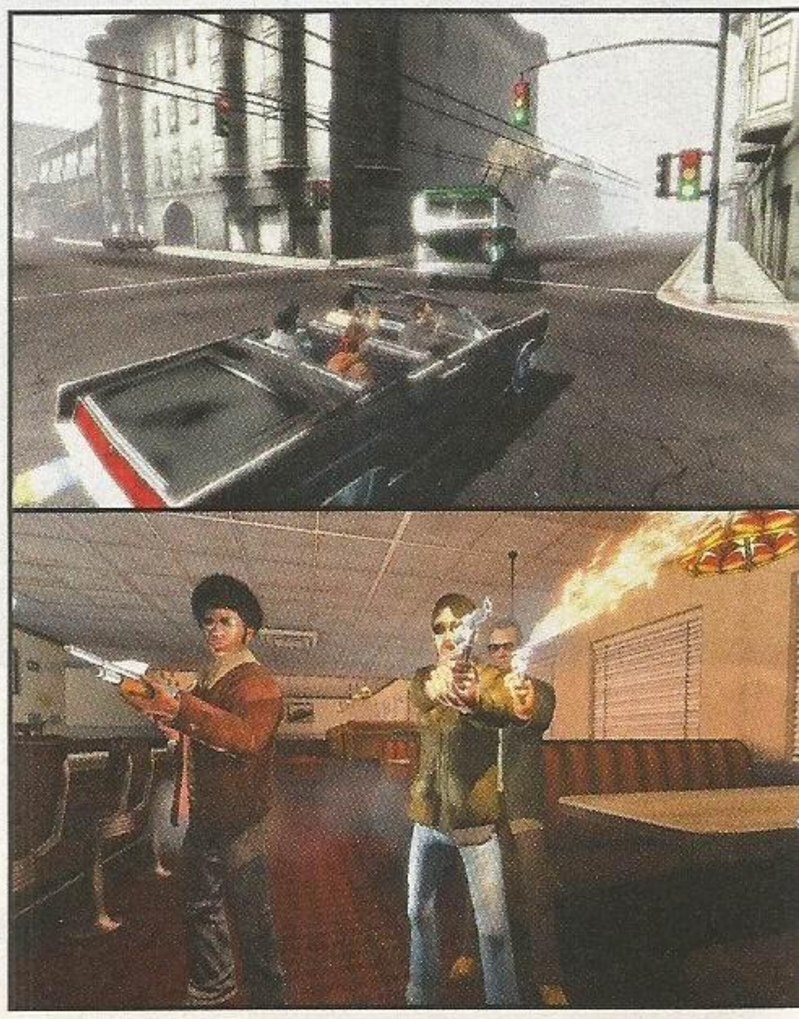
Nie przypominamy sobie, żeby powstała kiedyś gra dedykowana sportowi ekstremalnemu, jakim jest obrabianie banków. Tym bardziej cieszymy się, że Codemasters dostrzegło lukę w rynku i postara się ją zapełnić.

Hei$t wrzuci nas w buty Johnny'ego Suttona – niedoszłego kryminalisty z gangsterką we krwi. Jego celem jest zebranie starej gwardii i dorobienie się tytułu najlepszego bandziora i złodzieja w historii. Miejscem akcji jest San Francisco roku pańskiego 1969, więc nie zabraknie hipisowskich smaczków i klimatów dzieci kwiatów. Murzyn z wielkim afro, albo spodnie dzwony niech będą tego najlepszym przykładem.

Na drodze do sławy stanie wiele przeciwności. Zaczynając od najbardziej prozaicznych, takich jak strażnicy w bankach, poprzez konieczność przebijania się przez coraz lepsze systemy alarmowe, a na karkołomnych ucieczkach z łupem kończąc. Każda miejscówka i potencjalne zatrudnienie będzie inaczej zabezpieczone. Na początku nie pogardzimy restauracjami, barami, klubami ze striptizem. Ich wyczyszczenie to bułka z masłem. Z czasem jednak, celując wyżej i wyżej, będziemy musieli każdy skok dokładnie zaplanować. Pomogą nam w tym makiety budynków i ulic, plany kolejnych pięter, opisy działania alarmów. Zapowiada się ciekawie i pachnie Ocean's 11 i 12. 13 też, ale to przed nami.

Wesoła ekipa bandziorów z miejsca pracy do domu dostanie się skradzioną furą. Przebicie się przez miasto w godzinach szczytu z gwardią narodową na ogonie stanowić może nie lada wyzwanie. Szczególnie, gdy już padnie ostatni bastion i punkt honorowy – mennica narodowa w San Francisco. Spodziewamy się efektownych pościgów i ostrzeliwania się z samochodu, jak w pewnej grze o fikcyjnym stanie USA. Policja stawiać będzie barykady, rzucać kolczatki pod koła, taranować. Sprawdzimy.

Lata sześćdziesiąte mają swoją osobowość, muzyka z tamtych czasów to klasyka. Mamy jednak pewne obawy odnośnie daty premiery tej gry. Otóż oscyluje ona w okolicach przełomu października i listopada. Fani gangsterki – spójrzcie na tatuaż z datą premiery GTA. Damy szansę He$t? ■■



THE CLUB

PGR, Klubowe, sztachety, ostra zadyma

INFO
DEVELOPER: BIZARRE CREATIONS
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: ZIMA 2007
KONSOLA: PS3, XBOX 360

Trąci wiejskim klimatem, aż miło. Zważywszy jednak, że to nie będzie gra o rolnikach, o pomyłkę łatwo. Bizzare Creations są ojcami kultowego Project Gotham Racing, a ich pociecha stała się wizytówką nie tylko Xboxa, ale i zręcznościowych wyścigów najdroższymi samochodami świata. Po sukcesie kolejnej części ekipa podzieliła się na tych, którzy tworzą czwartą odsłonę PGR, parę osób zaczęło też dłubać przy technologii napędzającej następne produkcje, oraz tych odpowiedzialnych za całkowicie nowe IP (Intellectual Property – własność intelektualna).

The Club jest nowy, świeży, nie bazuje na żadnej licencji, a co najwyżej inspiruje się kilkoma tytułami obecnymi już na rynku. Ogólnie mamy do czynienia ze strzelaniną z widokiem z trzeciej osoby. Bliżej jej jednak do Maksymiliana Bóla, niż Marka Feniksa. A na dodatek widzimy w niej swoistego spadkobiercę Black – krótko przed tym, zanim stał się tym, czym się stał, pełen był liczników, combosów, mnożników i punktacji za udane akcje. Tutaj tego nie zabraknie – autorzy zapewniają, że udało im się odwzorować uczucie towarzyszące jeździe w ich flagowej produkcji – na krawędzi i możliwie widowiskowo. Będą kudosy za headshoty? Oby! Pożądamy ich.

Niewyobrażalnie bogaci snobi tego świata organizują się w tytułowy klub – najbardziej ekskluzywne zrzeszenie gości gotowych stawiać siano oglądając krwawe jatki, przy których walki gladiatorów to gra w klasy. Na dedykowanych łączach, z dala od praworządności i problemów związanych z legalnością, przesyłane są obrazy z kamer filmujących poczynania śmiałków. Chociaż może to nie najlepsze słowo – w ośmioosobowej ekipie postaci znajdzie się miejsce dla odważnych (głupich?), ale znajdziemy w niej również zwyrodnialca, nielegalnego imigranta, czy też gości zwyczajnie zmuszonych do uczestnictwa w zawodach. Każda z postaci wyposażona jest w inne umiejętności. Panowie z Bizzare mówią nawet, że bliżej im do znanych charakterów z mordobić – przy wyborze nie będziemy kierować się tylko ich wyglądem, ale również wyjątkowymi akcjami i cechami charakteru. I tak podano przykład, że policjant pracujący pod przykrywką drzwi wywala z buta, a psychol zza Bugu robi to głową. Niech jeszcze ktoś wygryza w nich dziurę, a będzie bosko, hehe.

Kasa rządzi światem i umożliwia realizację wielu wizji – nie tylko tych dobrych. Scenerie w większości są zaprojektowane pod szaleńczą jatkę – wynajęcie całej posiadłości, zbudowanie placu oferującego wiele przesmyków, puszczenie w rejs wielkiego statku – to również nie problem dla tak majętnych psycholi. Z miejscówkami wiąże się ciekawy patent, znany skądinąd z pewnej gry wspomnianej kilka razy już. Otóż ten statek to jakby miasto, a bieg przez różne pokłady i kajuty to zbudowana trasa. Ma ich być multum, zmieniać się będą pory doby i warunki atmosferyczne. Czy tylko nam oczy zachodzą krwią na myśl o kreatorze?

Od twórców wybitnych gier oczekuje się wspięcia się na wyżyny przy kolejnych projektach. Grający w PGR wiedzą, jaka jest różnica między medalem złotym a platynowym. Aby wspiąć się na sam szczyt trzeba będzie siedzieć i masterować przebieg każdej z misji. Walenie headshotów to raz, zabijanie gościa ostatnim nabojem w magazynku też brzmi diabelnie adrenalinopędnie. Rozwałka za pomocą beczek z łatwopalnymi materiałami to standardzik – nie zabraknie go i tutaj. Tak samo jak bogatego arsenału – karabiny, wyrzutnie rakiet, granaty... Zawsze cieszy też prucie z dwóch giwer na raz.

Martwiliśmy się, że splitscreen odchodzi w niepamięć. I bardzo dobrze, że ktoś jest w stanie dać nam nadzieję, że tak się nie dzieje. The Club zaoferuje multi nawet dla szesnastu graczy oraz podzielony ekran dla czterech. Jak to się sprawdzi? Cztery drużyny po czterech? Każdy na każdego? Podobno panowie inspirują się rewelacyjnym Goldeneye – nam nie trzeba większej zachęty, by sprawdzić i multi.

Podsumowując spodziewamy się bardzo dobrej, zręcznościowej wyrzynki (wystrzałki?) na szeroką skalę w chorych klimatach psychiatrycznych przypadków. Nie, z nami wszystko jest raczej OK – dopuszczono nas do życia społecznego. Warunkowo. ■■

POWRÓT POD SKRZYDŁA SEGI

Seria PGR z czasem stała się niemal wizytówką konsol Microsoftu, a Bizzare Creations kojarzeni są z iXboxami tak, jakby byli wewnętrznym studiem MS. A nie są. W czasach Dreamcasta stworzyli dla Segi pierwowzór PGR – Metropolis Street Racer. To wtedy zdobyliśmy pierwsze kudosy. Czy teraz nagrodzimy nimi The Club? Mamy taką nadzieję.

INFO
DEVELOPER: LEVEL 5
WYDAWCA: SONY
TERMIN: CZERWIEC
PLAFTORMA: PLAYSTATION 2

ROGUE GALAXY

FINAL FANTASY XII NIE BYŁ OSTATNIM WIELKIM ERPEGIEM NA PLAYSTATION 2. JUŻ NA POCZĄTKU CZERWCA UKAŻE SIĘ EUROPEJSKA WERSJA NAJNOWSZEGO DZIEŁA LEVEL 5, TWÓRCÓW DARK CLOUD I DRAGON QUEST VIII

Osoby zaznajomione z tematem wiedzą, że Level 5 tworzy bardzo specyficzne erpegi. Obowiązkowo ślicznie cel-shade'owane, wyglądające jak żywcem wyjęte z kreskówki postacie biegają po bajecznie kolorowych miejscówkach walcząc z nie budzącymi absolutnie żadnej grozy, czy obrzydzenia potworami. Wśród bohaterów zawsze musi się znaleźć dziwacznie wyglądający koleżka – w przypadku Dragon Quest VIII był to karłowaty, zielonoskóry król Trode, a w Rogue Galaxy pojawiają się dwa gadające roboty, przy czym jeden z nich nosi miniaturową koszową wyrzutnię rakiet na plecach. Jeśli zaś chodzi o klimat, gry Level 5 nigdy nie podążają śladem poważnych, poruszających najtrudniejsze tematy egzystencjalne Finali. Ma być ciepło, luźno i z jajem, czyli krótko mówiąc: wesoło i bajkowo. Rogue Galaxy nie jest wyjątkiem, a fabuła momentami jest aż za bardzo naiwna. Młody chłopak Jester Rogue żyje na planecie Rosa, od dwóch lat znajdującej się pod okupacją federacji Longardii, przy czym nikomu nie robi problemu, że dzieciak biega z potężnym mieczem i jak tylko nadarza się okazja wylatuje w kosmos wraz z bandą kosmicznych piratów. Na ich ogromny statek rodem z Piratów z Karaibów, tyle że latający, trafia przez pomyłkę. Od tajemniczego nieznajomego otrzymuje potężny miecz, jak później się okazuje należący do najsłynniejszego łowcy skarbów, Desert Clawa. Wzięty za niego chłopak otrzymuje propozycję dołączenia do grupki piratów-poszukiwaczy skarbów, którą to oczywiście przyjmuje. I nikt nie zauważa jak kosmiczne zaszło nieporozumienie.

PRAWIE JAK DANTE

Mniejsza o to, kim jest główny bohater i jaki w ogóle jest cel Rogue Galaxy, gry będącej świeżą IP, czyli nie żadnym sequelem, ani nie opartej na znanej licencji. Podobnie jak w Final Fantasy XII największą przyjemność sprawia opanowywanie systemu rozgrywki, w tym przypadku opartego na toczonych w czasie rzeczywistym walkach. Steruje się jedną postacią, praktycznie nie zwracając uwagi na pozostałych członków drużyny (przy czym niekoniecznie musi to być główny bohater gry) i niczym w Devil May Cry atakuje się bronią białą lub palną mashując odpowiednie przyciski. Można także skakać, co przydaje się nie tylko do omijania ataków. Niektórych przeciwników da się pokonać wyłącznie w ściśle określony sposób i skok przydaje się właśnie na tych, których uszkodzić można tylko z powietrza ciosem w głowę. Oczywiście walki nie są aż tak szybkie i płynne jak w Devilu, bo to jednak nie jest rasowy slasher, a erpeg, ale na pewno nie nazwałbym ich banalnymi. Przycisk bloku przydaje się bardzo często, zwłaszcza wtedy, kiedy bohater traci możliwość wykonywania jakiejkolwiek czynności. Zdarza się to często i zdecydowanie w najmniej odpowiednim momencie, bo w ferworze walki zapomina się, by uważać na ubywające w zastraszającym tempie punkty akcji pozwalające na atakowanie, używanie przedmiotów lub korzystanie ze specjalnych zdolności. Gdy ich limit się wyczerpie, należy poczekać kilka sekund, aż się odnowią. Dlatego tak ważne jest kontrolowanie tego, co dzieje się wokół, gdzie stoi przeciwnik i jak radzą sobie kompani, by nie zostać unieruchomionym w najmniej odpowiednim momencie. Chyba nikomu nie trzeba mówić, co oznacza, kiedy mając kilka punktów życia nie można użyć apteczki i rozpaczliwie unika się ataków przeciwnika. Chociaż po tym, co zobaczyłem w wersji testowej, w Rogue Galaxy martwić się trzeba jednak nie o siebie, a bardziej o towarzyszy podróży.

NA RATUNEK

Sterowane przez konsolę postacie raczej nie zaliczają się do specjalnie inteligentnych. Ich zachowanie teoretycznie da się ustalić (czy mają wstrzymać się z atakiem, czy może wręcz przeciwnie – cisnąć wrogów bez chwili wytchnienia), ale w praktyce nie wykazują się zbytnią agresją, a przynajmniej tak to wyglądało w testowanej przeze mnie wersji preview. Oznacza to, że prezentują czasem zbyt bierną postawę i łatwo zbierają lepy, zwłaszcza od silniejszych przeciwników, i co chwila wołają o pomoc. Standardowo dla japońskich erpegów, na ekranie (w tym przypadku w jego lewym dolnym rogu) wyświetlone są małe obrazki postaci z krótką informacją o stanie ich zdrowia i ilości many. Kiedy liczba punktów życia spada do niebezpiecznego poziomu, obok avatarów bohaterów pojawia się informacja jakiego rodzaju pomocy oczekują (na przykład natychmiast potrzebują uzdrawiającego eliksiru). Wystarczy wtedy wcisnąć L1, żeby konsola automatycznie spełniła ich prośbę, tylko trzeba pamiętać, że na reakcję ma się około pięciu sekund. Sprytny pomysł pozwolił skupić się na prowadzonym bohaterze i jego przeciwnikach, tylko zastanawiam się czy przypadkiem w ten sposób błyskawicznie nie zużywa się co bardziej wartościowych przedmiotów, które być może warto byłoby zachować na starcia z bossami. Grałem zbyt krótko, żeby to ocenić, w każdym razie nie ma problemu, żeby prośby ignorować i kontrolować kątem oka, co dzieje się z pozostałą częścią ekipy, ręcznie używając lekarstw w momencie największego zagrożenia.

BIG BOSS

Napisałem, że przedmioty „być może" warto zostawić na starcia z bossami, bo miałem niestety przyjemność zmierzyć się tylko z jednym i absolutnie nie zmusił mnie do wysiłku. Długie godziny spędzone z Dragon Quest VIII nauczyły mnie jednak, że po pewnym czasie poziom trudności w grach Level 5 znacznie wzrasta i pewnie nie inaczej będzie w przypadku Rogue Galaxy. Wróćmy jednak do wspomnianego bossa stanowiącego połączenie ogromnej

LICENCJA NA ZABIJANIE

Wspomniałem w tekście o przedmiotach, które zbiera się w celu nauczenia się nowych umiejętności. Pracownicy Level 5 musieli sporo czasu spędzić z Finalami, bo umieścili w Rogue Galaxy coś na kształt License Board z „dwunastki". Dla każdej postaci przygotowano specjalną planszę (Revelation Flow), na której zostały ukryte specjalne zdolności. Trzeba się ich nauczyć, jeśli chce się w spokoju przejść grę bez niepotrzebnego osłabiania drużyny. Żeby się do nich dostać trzeba jednak najpierw wypełnić sloty w tych już odkrytych. W puste miejsca wkłada się odpowiednie przedmioty znajdowane w trakcie zabawy, albo zdobywane podczas walk. Jest to delikatnie zmodyfikowany system

odkrywania nowych umiejętności i zakupu na nie licencji znany z Final Fantasy XII. Z tym, że dodatkowych zdolności nie ma tak dużo jak w dziele Square-Enix i trzeba się trochę bardziej napracować, żeby się do nich dostać. Wiele z nich odblokowuje się używając aż trzech przedmiotów, których znalezienie jednak kilka chwil trwa.

Udało mi się zdobyć między innymi dopałkę, która raz użyta zwiększała na czas walki siłę rzucania kamieniami. Udało mi się też lekko stuningować miecz, dzięki czemu po skorzystaniu ze zdolności ładowania broni bohater zadawał ciosy wzmocnione żywiołem lodu. Postacie mogą również nauczyć się kilku magicznych ataków – niech za przykład posłuży potężna fala uderzeniowa pędząca w stronę przeciwników i zadająca im poważne obrażenia. Doczepiłbym się tylko do braku opisów, co można zyskać dzięki konkretnej umiejętności. O ich działaniu dowiadujemy się dopiero po ich zdobyciu, przez co trzeba je wybierać trochę na czuja, wnioskując po nazwach. Niby zawsze można zapisać stan gry i w razie czego zrobić load, ale komu chciałoby się w to bawić?

Nie trzeba być specjalnym wróżbitą, żeby przewidzieć, że do najbardziej konkretnych zdolności dobiorą się tylko nieliczni, którym dane będzie wykopać najrzadsze przedmioty spod ziemi. Cała reszta spędzi miło czas na zdobywaniu podstawowych umiejętności uprzyjemniających i ułatwiających zabawę.

jaszczurki, ważki i żółwia. Najpierw nie mogłem temu czemuś nic zrobić, dopóki nie rozbiłem w drobny mak stalowych obrączek znajdujących się na odnóżach poczwary. Wtedy to otworzył się pancerz i odsłonił wielkie bijące serce. Żeby się do niego dostać musiałem użyć specjalnego urządzenia tworzącego utrzymujące się kilkadziesiąt sekund małe pola siłowe, po których mogłem wskoczyć w okolice słabego punktu stwora.

Dopiero po całkowitym rozcięciu serca boss się zdenerwował i rozpoczęła się prawdziwa walka. Wściekły koleżka atakował ognistym oddechem, uderzał ogromnymi łapami i czasami próbował przygnieść mnie swym ogromnym łbem. Jednak ani przez moment walka z nim nie sprawiła mi trudności, ale na pewno była urozmaicona, przez co nawet przez sekundę się nie nudziłem. Tak samo nie nudziłem się losowymi potyczkami z mniejszymi przeciwnikami, wśród których znalazły się takie dziwactwa, jak kamienne pieski, zmutowane ważki, a także szkielety z końskimi łbami (czaszkami).

ATAK Z DALEKA

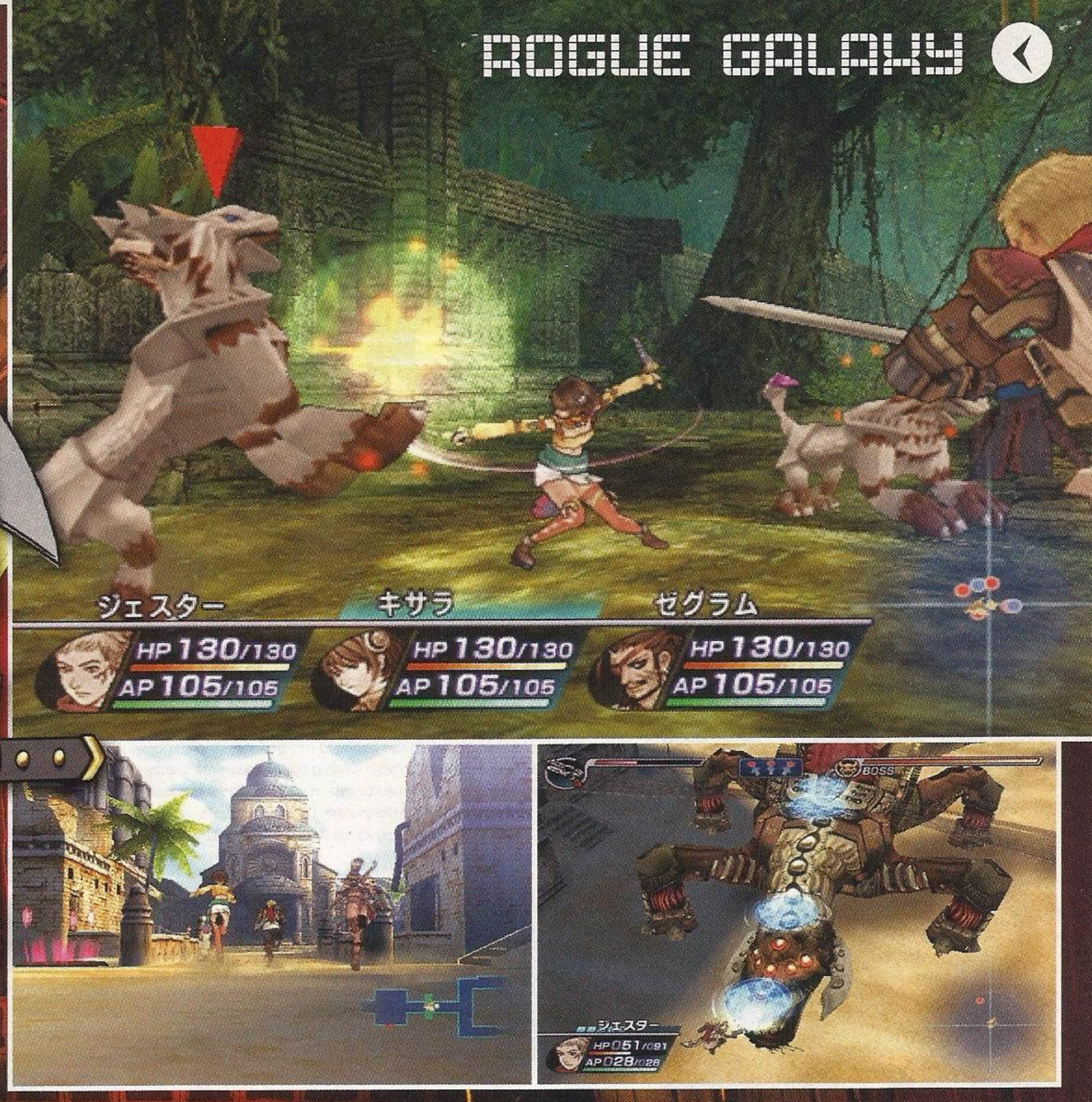
Tuż przed rozpoczęciem walki bohater rzuca jakąś uwagę na temat pojawiających się znikąd przeciwników, na ekran wjeżdża informacja o tym, by się przygotować i nagle znikają wszystkie „enpisy" oraz skrzynki z cennymi przedmiotami, a zamiast nich pojawiają się wrogowie i na przykład kamienie. Oznacza to dokładnie tyle, że bohaterowie nie są przenoszeni na czas walki na jakąś wirtualną arenę, tylko pozostają dokładnie tam, gdzie zostali zaatakowani. Kamienie, o których wspomniałem, da się wykorzystać na dwa sposoby. Można je wystrzelić w przeciwnika uderzając je pod odpowiednim kątem albo po prostu podnieść i rzucić. Obydwie opcje sprowadzają się do jednego – zadania poważnych obrażeń. Po sprawdzeniu w akcji niepełnej wersji gry zauważyłem, że całkiem dobrze sprawdza się schemat rozpoczęcia walki atakami z daleka bronią palną i na przykład kamieniami, a dopiero później uderzanie mieczem. Pytanie tylko, czy, jeśli niewiele się w tej kwestii zmieni w pełnej wersji, po kilku godzinach taka zabawa się nie znudzi? Już teraz bardzo często zmuszony byłem wyjmować broń i udowadniać siłą swoją wyższość, a to przecież dopiero początek gry. Z drugiej strony podejrzewam autorów o celowe zakamuflowanie faktu, że w testowanej wersji gry nie pozostawiono mi zbyt wiele swobody i w zasadzie nie miałem nic do roboty, tylko szedłem wzdłuż jednej ścieżki od czasu do czasu wchodząc do jakiegoś domu.

GOŚĆ W DOM

Po co wchodzić do budynków? Choćby po to, żeby znaleźć w nich kolejną skrzynię (bo to przecież zupełnie normalne, że w domach trzyma się ogromne skrzynie z trzema eliksirami przywracającymi do życia, lub innymi tego typu atrakcjami). Dało się też zagadać do

MADE IN JAPAN

Czasem nie warto być Japończykiem. Jak wspomniałem w tekście, wersja Rogue Galaxy, która ukazała się w Kraju Kwitnącej Wiśni, była całkiem konkretnie zubożona w stosunku do wydanej miesiąc później amerykańskiej. Gracze ze Stanów otrzymali w bonusie takie drobnostki, jak bardziej zaokrąglone, a przez to naturalniejsze cienie postaci, ale także całkowicie nową planetę zamieszkałą przez NPCów, z którymi można było pogadać oraz nowymi przeciwnikami czekającymi na skopanie im tyłków. Zbalansowano też poziom trudności, przebudowano trochę Revelation Flow obdarowując każdego bohatera trzema dodatkowymi zdolnościami do zdobycia. Słabo? To jeszcze nie koniec. Dla uprzyjemnienia i przyspieszenia walk dodano podręczne submenu, z którego błyskawicznie da się użyć przedmiotu, albo wymienić broń. Japończycy mogli też pozazdrościć kilku dodatkowych wdzianek przygotowanych dla każdego bohatera oraz poprawionego wyglądu niektórych miejscówek. Sporo tego, więc żeby nie robić żółtym braciom przykrości, Level 5 przygotowali wersję deluxe zawierającą oczywiście wszystkie dodatki z wersji amerykańskiej. Czyli po prostu wrzucili do sklepów po raz drugi ten sam tytuł. I wiecie co? Znowu sprzedał się bardzo dobrze, co nie zmienia faktu, że na miejscu Japończyków czułbym się konkretnie oszukany. Delikatnie mówiąc.



NPCów, ale ani oni nie mieli absolutnie nic interesującego do powiedzenia, ani ja nie mogłem wybrać żadnej opcji rozmowy. Krótko mówiąc, czas między kolejnymi walkami wypełniało mi wyłącznie bieganie od domu do domu, od skrzyni do skrzyni i ewentualnie przeglądanie znalezionych przedmiotów. W odróżnieniu od innych erpegów, w Rogue Galaxy często znajduje się lub zdobywa po zabiciu grupki wrogów teoretycznie nieprzydatne do niczego rzeczy, które jak się okazuje wykorzystuje się do nauki nowych umiejętności. Po więcej szczegółów odsyłam do stosownej ramki.

Pełna wersja gry na całe szczęście zawierać będzie odrobinę więcej atrakcji, a wśród nich znajdzie się chociażby zabawa w trenera robaków-gladiatorów. Jako że bohaterowie zwiedzą w czasie swej podróży całą galaktykę, będą mieli wiele okazji, żeby złapać różne zamieszkujące ją stworki, wymieszać je między sobą i stworzyć najpotężniejszego robala, wygrywającego wszelkie turnieje. Oczywiście każdą z licznych planet, jakie odwiedzi Jester i jego ekipa, zamieszkiwać mają ludzie (lub inne rozumne istoty) potrzebujący pomocy. Na pewno nie będzie więc powodu, żeby narzekać na niedostatek sidequestów. Poza tym chłopak cały czas zarabia za walki z mocniejszymi przeciwnikami punkty i pnie się na liście największych łowców w kosmosie. W pełnej wersji Rogue Galaxy awans o kilka miejsc zostanie nagrodzony dodatkowymi lochami do zwiedzenia i nowymi przeciwnikami do zabicia. Będzie więc co robić przez długie godziny.

JAKA ONA PIĘKNA

Do premiery europejskiej wersji pozostało niewiele czasu, ale mimo wszystko po cichu wierzę, że autorom gry uda się jeszcze poprawić grafikę. W końcu Amerykanie dostali swojego Rogue'a zaledwie miesiąc po Japończykach, a doczekali się aż dwudziestu pięciu usprawnień i bonusów, w tym właśnie odrobinę poprawioną oprawę, skrócony czas loadingów i wyższą liczbę klatek animacji podczas scenek przerywnikowych (więcej informacji w ramce). Słabo? Ale nawet jeśli wersja europejska nie wprowadzi żadnych zmian, to nie będę narzekać na grafikę, bo oto PS2 otrzymuje kolejny tytuł, który wyciska z jej procesorów ostatnie soki. Chrupanie? Nic podobnego nie ma tu miejsca. Małe postacie, niezbyt szczegółowe modele? Nonsens, bohaterowie wyglądają nawet lepiej niż w Dragon Quest VIII i patrzy się na nich z przyjemnością. Może faktycznie miejscówki są trochę pustawe i dość szybko odnosi się wrażenie, że przebiega się koło tak samo wyglądających drzew czy budynków, a poziomy składają się wyłącznie z korytarzy i małych pokoi, ale to naprawdę drobiazg. Całość wygląda jak doskonale zrealizowana bajka, atakując oczy feerią barw, ciepłymi kolorami i bardzo dokładnymi teksturami. No i jeszcze pozostaje mi wspomnieć o doskonałych scenkach przerywnikowych. Nie powstydziłby się ich najlepszy nawet film animowany, niektóre są bardzo szybkie, dynamiczne, a przy tym po prostu śliczne. Rogue Galaxy to wyjątkowo ładna gra, ale to nie znaczy, że nie chciałbym, żeby była jeszcze piękniejsza.

DALEKO JESZCZE?

Warto czekać na Rogue Galaxy, bo prawdopodobnie to właśnie dzieło Level 5 będzie ostatnim wielkim erpegiem na PlayStation 2. Na pewno dostanie wysokie noty za grafikę, nie inaczej będzie w przypadku muzyki i całej reszty udźwiękowienia, chociaż przyznaję bez bicia, że dość szybko zirytowałem się, gdy bohater po raz setny wypowiedział tę samą kwestię podczas przemierzania kolejnych miejscówek. Coś w stylu „hmm, a więc muszę pobiec tam i zabić tego potwora" w kółko powtarzane przez pięć minut jest dla mnie nie do przełknięcia. Za to podoba mi się praca lektorów, szczególnie koleżków podkładających głos robotom. Ich rozmowy wypadają bardzo naturalnie, a na dodatek są momentami naprawdę śmieszne, więc z niecierpliwością czeka się na to, kiedy po raz kolejny się pojawią. Na amerykańskich serwisach gra zebrała niewiele gorsze oceny od Dragon Quest VIII, a w Japonii sprzedawała się po prostu fenomenalnie, dlatego jestem spokojny o jej przyszłość w Europie. Raczej na pewno możemy też spodziewać się kontynuacji, tylko pewnie już na konsolach nowej generacji.

Szykujcie pieniądze i trochę wolnego czasu – tak około sześćdziesięciu godzin – już niedługo na półki sklepowe trafi tytuł, który zmusi Was żebyście odstawili Final Fantasy XII na półkę przynajmniej na kilka dni, chociaż z tego, co dane było mi zobaczyć, do dzieła Square-Enix sporo Rogue Galaxy brakuje. **Mielu** ■■

INFO
DEVELOPER: BUNGIE
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: LISTOPAD
PLAFTORMA: XBOX 360

HALO WORLD
ŚWIAT WEDŁUG BUNGIE

NAJBARDZIEJ WYCZEKIWANĄ GRĄ ROKU NA XBOXA 360 NIE JEST WCALE GTA IV, A KONTYNUACJĄ NAJLEPSZEGO SHOOTERA FPP, JAKI DO TEJ PORY UKAZAŁ SIĘ NA KONSOLE, CZYLI TRZECIA CZĘŚĆ HALO. JUŻ W LISTOPADZIE PRZEKONAMY SIĘ, CZY BUNGIE W KOŃCU DOSTARCZY TYTUŁ GODNY OCENY 11/10

W przypadku drugiej części się to nie udało, chociaż jeszcze na kilka miesięcy przed premierą autorzy gry głęboko wierzyli, że będą w stanie stworzyć tak doskonale dopracowany produkt. Trzeba mieć nie lada tupet i być bardzo zapatrzonym w siebie, by głośno wypowiedzieć tak odważne słowa, ale ciężko się dziwić, skoro w ekipie Bungie Studios pracują najlepsi, nierzadko określani mianem geniuszy, ludzie w branży. Z drugiej strony tworząc grę pokroju Halo: Combat Evolved, która sprzedała się w ilości ponad pięciu milionów egzemplarzy, a więc trafiła do mniej więcej co piątego posiadacza pierwszego Xboxa, i według opinii prasy oraz graczy będącą najlepszym fpsem na konsole, można nabrać pewności siebie i wiary we własne umiejętności. Co więc sprawiło, że druga część nie okazała się aż tak dobra, jak życzyliby sobie pracownicy Bungie?

BYĆ ZBYT DOBRYM

W szukaniu odpowiedzi i zrozumieniu problemu pomaga Zach Russell, szef tak zwanych specjalnych projektów (pracuje na przykład przy Halo Wars): „Mam wrażenie, że w firmie nieustannie dyskutujemy o tym, co moglibyśmy zrobić lepiej, a ja bardzo chciałbym, by ktoś w końcu przyszedł i powiedział, że to co zrobiłem jest naprawdę świetne i nie wymaga dalszych poprawek." Jego słowa potwierdza Brian Jarrard odpowiedzialny za kontakty ze społecznością graczy, mówiąc, że dla pracowników Bungie nic nigdy nie jest wystarczająco dobre: „Nieustannie próbujemy przekraczać bariery, wymagając od siebie coraz więcej i więcej". Nie dlatego, że opinia publiczna oczekuje od firmy cudów, bo z całym szacunkiem dla swoich fanów – twórcy Halo niespecjalnie przejmują się presją – tylko po to, by coś sobie samemu udowodnić. Dlatego też tak pilnie strzeżone są wszelkie informacje na temat trybu singleplayer w trzeciej części gry, co zresztą jest powtórką z rozrywki, bo dokładnie tak samo było podczas produkcji „dwójki". Trzy lata temu w jednym z wywiadów Pete Parsons, ówczesny menedżer Bungie, odmawiał odpowiedzi na wszelkie pytania dotyczące singla: „Tu nie chodzi o to, że drażnimy się z naszymi fanami. Chcemy żeby Halo 2 było niespodzianką, żeby gracze na własnej skórze przekonali się, co dla nich przygotowaliśmy." Tyle tylko, że ktoś mógłby powiedzieć, że to ryzykowne zagranie, bo Bungie już raz powinęła się noga, a fanami też trzeba się od czasu do czasu przejmować. Choćby po to, żeby nie pozwolić ich wyobraźni działać na zbyt wysokich obrotach, bo później naprawdę trudno sprostać ich przesadnie wygórowanym oczekiwaniom.

ROZUMIEĆ SWÓJ BŁĄD

Ostatecznie problem nie do końca dopracowanej dwójki wyjaśnia Chris Butcher, zaledwie dwudziestoośmioletni „genialny chłopak" z Nowej Zelandii, jeden z najstarszych pracowników, a zarazem najlepszy gracz w Halo w firmie. Zaczynał od prac przy Oni, a do Bungie trafił jako jeden z największych, najbardziej uzdolnionych fanów gry Myth: „Mieliśmy około czterech, pięciu tygodni na doszlifowanie pierwszego Halo i ani dnia dłużej." – mówi Butcher. „Myślę, że te ostatnie pięć procent czasu pracy przekłada się na trzydzieści, a może nawet więcej procent sukcesu. Mieliśmy w tym czasie w firmie prawdziwą burzę, każdy ostro pracował, wszystko układało się doskonale, więc bez trudu udało nam się poskładać w tym czasie całą grę do kupy. Teraz, kiedy myślę o Halo 2, jestem w szoku, że nic takiego nie miało miejsca. Jakbyśmy wzięli czas przeznaczony na szlifowanie i zwyczajnie wyrzucili go do śmietnika. Właśnie dlatego gra nie jest tym, czym mogła, a nawet powinna być."

Jaime Greisemer, designer również wywodzący się z grona fanów Mytha, twierdzi, że zamiast skupiać się na dopracowywaniu już gotowych elementów, autorzy pozwolili, żeby górę wzięła ich natura, chęć osiągania coraz lepszych rezultatów. Przykładowo cały czas starano się zbalansować bronie, bo co chwila ktoś miał jakieś uwagi. W ten sposób źle rozplanowano czas pracy i zawalono kilka tematów. Dziś Butcher nie oszczędza nawet trybu multi: „Jest tylko cieniem tego, czym chcieliśmy, żeby był, przez co po prostu, choć trochę mnie to szokuje, nie mogę w niego k..wa grać. Ale właśnie stąd wiem, że Halo 3 będzie o wiele lepszą pozycją."

Czy faktycznie będzie? W końcu czasu do premiery jest coraz mniej, a jak na razie wciąż nie zobaczyliśmy jednego filmiku z grywalnej wersji, który wyglądałby tak dobrze, jak trailery gry. W sieci zawrzało, gdy około dwóch miesięcy temu wyciekł film

■ HALO (z lewej) i HALO 2 (z prawej) to dwa największe hity ze stajni Microsoftu na pierwszego Xboxa. Wygląda na to, że HALO 3 jest skazane na taki sam sukces.

„Trzecia część wcale nie będzie wyglądała jak dwójka. Może niektóre obiekty mają identyczne kolory i kształty, ale zadbaliśmy o znacznie większą ilość detali."

IS QUISNAM PROTERO DAMNO!

Tak nazywa się oficjalny filmik z testowania wersji alfa trybu multiplayer wypuszczony krótko po wspomnianym w tekście przecieku i (nie)dostępny do ściągnięcia poprzez Xbox Live Marketplace. Ten trwający około siedem minut film został dokładnie przeanalizowany przez fanów na całym świecie. Poniżej kilka wniosków (prócz tych, że graficznie obeszło się bez rewelacji, bo o celowej „brzydocie" alfy wypowiedzieli się sami autorzy). Przede wszystkim pojawiły się zastrzeżenia odnośnie zbliżenia rozgrywki do Unreala. Wkradło się za dużo chaosu, radosnego biegania i strzelania, za mało jest taktyki. Jak to było do tej pory, gracze powinni skupiać się na tym, której broni użyć, pomyśleć gdzie się ustawić i jak poradzić sobie korzystając z granatów i miecza, który powraca podobnie jak pistolet. Dodano miny wybuchające, gdy ktoś nieostrożnie zbyt blisko nich podejdzie.

Po analizie map wyszło, że pełna wersja zawierać będzie więcej plansz przygotowanych pod kątem konkretnego trybu zabawy.

Na to nie mamy zamiaru narzekać, ale pewnie znajdą się osoby niezadowolone z konieczności szukania obu broni po respawnie, jeśli wybiorą opcję walki dwiema fuzjami naraz. Z filmu dowiedzieliśmy się też, że pozostając wewnątrz chroniącej przed atakami tarczy-bańki zaprezentowanej na jednym z trailerów gry, nie będzie można używać broni, ani nawet się poruszać. Ciekawe czy oznacza to, że gracz zostanie na jakiś czas uwięziony i gdy tylko tarcza zniknie, otrzyma strzał od czającego się specjalnie na tę okazję snajpera. Poza tym bańka nie będzie traktowana jako granat – żeby jej użyć, trzeba będzie wcisnąć X. Wiemy za to na pewno o pojawieniu się opcji zapisywania filmów z multiplayerowych walk i późniejszego oglądania ich z perspektywy innych graczy, ale nie zdradzono szczegółów, choćby na temat ich możliwej długości.

z wewnętrznych testów multiplayerowych, bo graficznie gra przypominała Halo 2. Bungie zareagowało błyskawicznie: „Trzecia część wcale nie będzie wyglądała jak dwójka. Może niektóre obiekty mają identyczne kolory i kształty, ale zadbaliśmy o znacznie większą ilość detali. Oczywiście nie zobaczycie tego na filmiku, bo jest słabo skompresowany, a poza tym nie został odpowiednio przygotowany. To część testu nie mającego nic wspólnego z grafiką, więc nikt nie zadbał o to, żeby całość dobrze wyglądała. Po co, skoro nikt z zewnątrz nie miał tego zobaczyć?" Istotnie, we wczesnych fazach tworzenia gier żadna z firm nie myśli o tym, żeby wersje alfa były dopieszczone pod kątem oprawy, czym zresztą wielu obserwatorów tłumaczyło momentami słabą jakoś tekstur w ostatnim trailerze Metal Gear Solid 4.

ZDUMIEWAĆ I OLŚNIEWAĆ

Jednakże tłumaczenia te niespecjalnie przekonują fanów, co daje się zaobserwować na forach internetowych, gdzie napotyka się na nieustanną krytykę i zaniepokojenie. Jednakże pewny siebie Zach Russell, jak zresztą każdy pracownik Bungie, zdaje się tym zupełnie nie przejmować: „Mamy dosłownie tonę narzędzi uważnie śledzących każdy najmniejszy nawet błąd występujący w grze, bo naprawdę dbamy o wysoką jakość produktu. Przykładamy wagę do najdrobniejszych szczegółów, na które jak sądzę wiele ludzi nawet nie zwraca uwagi." Jeśli wierzyć temu, co mówi, oraz oficjalnym informacjom pochodzącym ze strony Bungie.net, w Halo 3 znajdą się takie efekty jak HDR, global lighting, liczone w czasie rzeczywistym odbicia na zbrojach, self-shadowing, dzięki któremu większość obiektów rzucać będzie cień nie tylko na otoczenie, ale również na siebie.

O normal, bump i parallax mappingu nie trzeba nawet wspominać, natomiast ciekawie zapowiada się motyw z dodaniem kurzu, dymu oraz realistycznej mgły. Dobrze wiadomo, że ta ostatnia do tej pory wykorzystywana była w celu oszczędzenia mocy procesorów, bo pozwalała ukryć znajdujące się w oddali obiekty. Jednakże w przypadku Halo 3 na stworzenie realistycznej mgły, której pojawienie się zależeć ma od pory dnia i ilości światła słonecznego, pójdzie spora część mocy konsoli. Autorzy chcą pokazać, że nie dodają tego elementu na siłę, ale dlatego, że taka jest wizja pracujących w Bungie artystów.

Osobnym tematem jest odbijająca i załamująca światło woda, rozlewająca się dookoła stającego na jej drodze obiektu. Czy opadną nam szczęki, gdy woda rozpryśnie się, kiedy przejedzie przez nią jakiś pojazd? Może nie spodziewamy się cudów pokroju Crysis, chociaż skoro o nim mowa, to podobnie jak w dziele CryTek reagującą na wiatr roślinność będzie można w pewnym stopniu zniszczyć, ale na pewno nie uwierzymy, że Bungie wypuści produkt wyglądający jak lekko podrasowana dwójka.

ŻYĆ W ZGODZIE ZE SOBĄ

Zresztą wątpliwe jest, żeby dopuścił do tego Microsoft, pokładający w Halo 3 największe nadzieje w tym roku. O tym, jak ważna dla giganta z Redmond jest gra Bungie, niech świadczy fakt, że celowo zrezygnowano z przygotowywania jej na szybko na premierę Xboxa 360. „Pomysł, że Bungie nie przygotuje gry na premierę konsoli był niemal niemożliwy do wyobrażenia." – mówi Marty O'Donnel, ponad pięćdziesięcioletni już kompozytor, czuwający nad całą sferą audio gry. „Nie mogliśmy przełknąć tej gorzkiej pigułki, ale patrząc na tę decyzję z perspektywy czasu myślę, że dobrze się stało. Przecież nie jesteśmy firmą zajmującą się sprzedażą konsol i gdy tylko zaczniemy o sobie myśleć w ten sposób, będziemy skończeni. Nawet jako część Microsoftu, naszym zadaniem nie jest tłuc kasę dla giganta. Naszym zadaniem jest tworzyć gry." A dopóki ich gry będą sprzedawać się w kilku milionach egzemplarzy, dopóty Microsoft nie wejdzie im w drogę. Mało tego, firmie Billa tak bardzo zależało, by Bungie utrzymało swoją niezależność i wewnętrzną kulturę, że aż porzucono pierwotny pomysł trzymania ekipy w Redmond i przeniesiono ją do Kirkland, co czyni ją jedynym (prócz angielskiego Rare) wewnętrznym studiem MS tworzącym gry poza główną siedzibą giganta.

BYĆ PRZYGOTOWANYM NA ZMIANY

Oczywiście nie chodziło tylko o prywatność. Dzięki otwartej przestrzeni ogromnego biura pracownicy firmy widzą się wzajemnie, poprawia się ich komunikacja, a nawet dla wygody zainstalowano im biurka na kółkach, by mogli je przesuwać tam, gdzie akurat mają ochotę pracować. Tym sposobem

zbudowano mocne więzi między pracownikami, dzięki czemu zwiększył się ich komfort pracy i wydajność.

Poza tym Bungie nieustannie się rozrasta, jako że nadchodzi czas, gdy trzeba będzie zabrać się za nieco inne projekty, niż Halo. Trzecia część zakończy trylogię, chociaż oczywiście nie oznacza to porzucenia tak potężnej marki. Na pewno pojawią się kolejne shootery, ale nie będzie nad nimi siedzieć ponad sto osób. Marty O'Donnel mówi: „W pewien sposób pozwoliliśmy na to, żeby Halo równało się Bungie, a Bungie równało się Halo.", a Chris Butcher dodaje: „Trzeba pamiętać, że trzy czwarte osób w firmie pracowało tylko przy Halo, co oznacza, że nigdy nie mieli okazji stworzyć gry, która nie byłaby znikającym z półek sklepowych w ilości pięciu milionach egzemplarzy killer'apem napędzającym sprzedaż konsoli." Wynika z tego, że Bungie dopiero czeka największa przemiana w dotychczasowej historii firmy i udowodnienie sobie oraz światu, że są w stanie stworzyć coś innego niż Halo. Trzeba będzie nauczyć się jak pracować przy kilku projektach jednocześnie, nie tracąc pewności siebie i wiary, że uda się znaleźć do pomocy ludzi równie dobrych, jeśli nie lepszych od starej gwardii.

WALCZYĆ NA KAŻDYM FRONCIE

Jaime Greisemer wierzy, że firma poradzi sobie z przemianami doskonale, bo zatrudnia ludzi zdolnych usiąść do beznadziejnych z technicznego punktu widzenia problemów, szalonych i trudnych do zrealizowania pomysłów, i poukładać je w jedną, doskonałą całość. W tę zdolność wierzą miliony fanów i wierzy również Microsoft, dla którego Halo to prawdziwa żyła złota. Już dawno przestaliśmy myśleć o przygodach Master Chiefa jako tylko o grach.

Do tej pory ukazały się cztery książki w realiach Halo, z których można było dowiedzieć się kim są SPARTANie, w jaki sposób MC stał się jednym z nich, a także poznać wydarzenia, jakie miały miejsce zarówno podczas akcji przedstawionej w obu częściach gry, jak i między nimi. Komiksowy gigant Marvel stworzył Halo Graphic Novel – zbiór czterech historii narysowanych przez różnych autorów, a już w czerwcu (w Stanach Zjednoczonych) ta sama firma zacznie wydawać Halo: Uprising. Ta mająca ukazywać się co miesiąc komiksowa seria pokaże, co działo się po otwartym, bardzo chłodno przyjętym przez fanów zakończeniu drugiej części gry, o którym źle wypowiadają się nawet sami jej autorzy. Nie można też zapomnieć o filmie, reżyserowanym przez twórcę filmowej adaptacji trylogii Władcy Pierścieni, Petera Jacksona. Nad efektami miała pracować WETA, ale skończyło się na tym, że w październiku zeszłego roku wytwórnie filmowe Universal i Fox wycofały się ze współfinansowania prac i projekt został zawieszony na czas nieokreślony.

INNE PROJEKTY

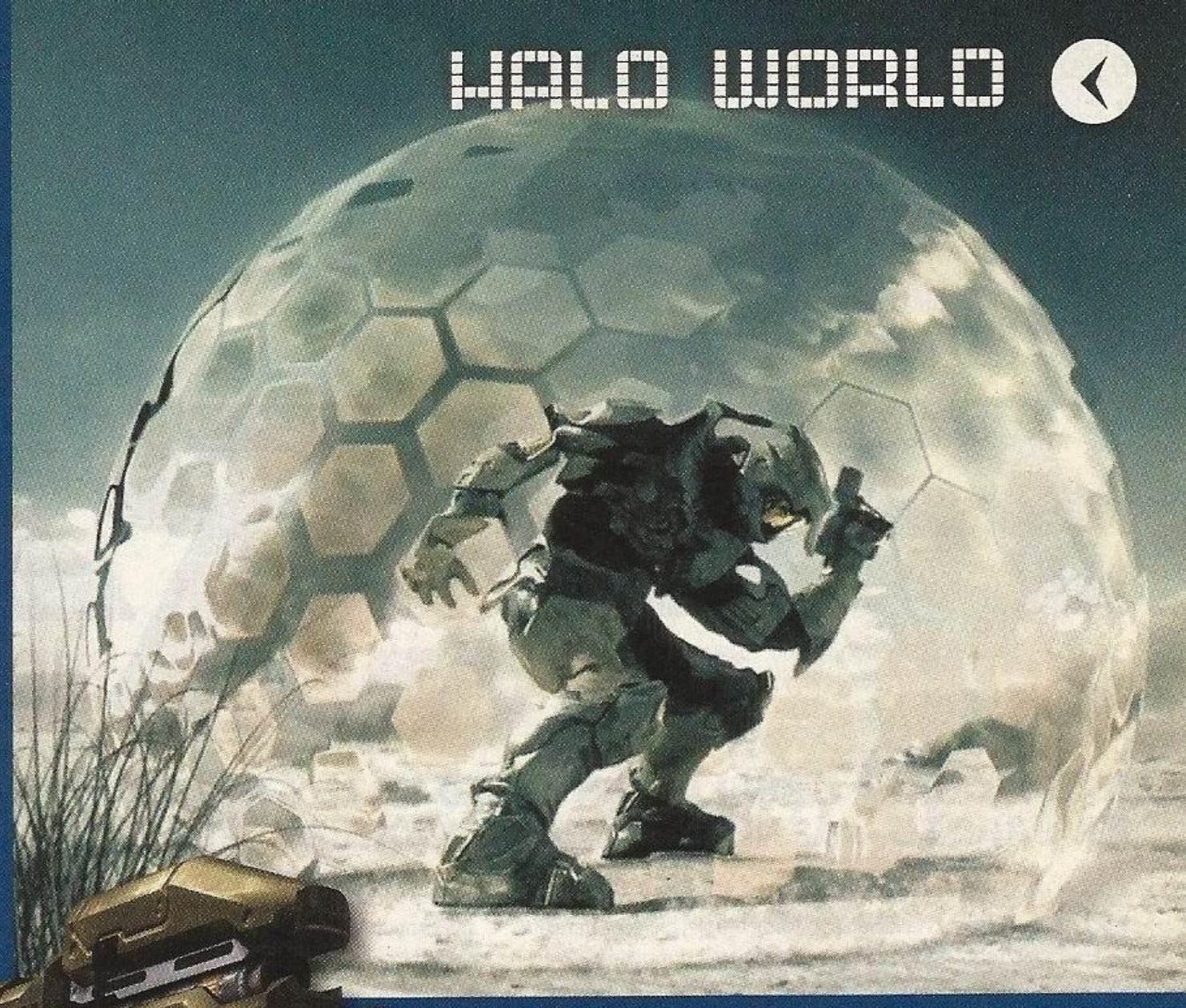
HALO WARS

To RTS tworzony przez Ensemble Studios, autorów słynnego pecetowego hitu Age of Empires. Podobno zaczęło się od tego, że bardzo chcieli dostarczyć taką strategię czasu rzeczywistego, w którą idealnie grałoby się na padzie, a gdy już im się udało po roku opracować taki system, zaczęli szukać odpowiedniej licencji. W ten sposób natrafili na Halo. Szkoda, że nie są skłonni do wyjawienia, czy będzie można zagrać Covenantami.

W każdym razie nie obrazilibyśmy się gdyby Halo Wars było dla konsolowych RTSów tym, czym Halo dla shooterów fpp. Tym bardziej, że Ensemble Studios blisko współpracuje z Bungie nad dokręcaniem tego tytułu. Szczególnie powinno to cieszyć fanów uniwersum Halo – wszelkie pomysły konsultowane są z Bungie tak dokładnie, że nawet fani książek nie zostaną pominięci.

UNTILTED HALO PROJECT

To zapowiedziany podczas X06 projekt bez nazwy, przy którym pracować będzie utworzone przez Petera Jacksona studio Wingnut Interactive, oczywiście z pełnym poparciem i wsparciem Bungie. Ma być podzielony na epizody, a więc szykuje się kilka krótkich gier (z czego na pewno dwie ukażą się na X360), w opinii Jacksona nie przeznaczonych dla hardcore'owcow. Pojawiły się już spekulacje na temat tego, jak bardzo grywalny będzie ten projekt – obserwatorzy przewidują, że należy spodziewać się interaktywnego filmu, w którym podejmować będziemy decyzje i następnie oglądać, jak potoczyły się losy bohatera (ów?). Według różnych wróżbitów oba odcinki ściągniemy z Xbox Live Marketplace za połowę ceny normalnego produktu. Ile w tym prawdy? Pewnie nie za dużo.



ILOVEBEES

Halo to nie tylko gry, film (produkcja w stanie zawieszenia), cztery książki i komiksy, ale również figurki, skasowany projekt na Gizmondo i najsłynniejsza chyba w dziejach konsolowych reklam akcja ze stroną ilovebees.com. Jeśli słyszeliście kiedyś o grach ARG, to macie mniej więcej pojęcie, o co chodziło. W skrócie – tego typu zabawy polegają na przekazywaniu uczestnikom wskazówek, gdzie mają szukać informacji (zarówno w necie, jak i w realu), które mogą przydać się do rozwiązywania rzekomej tajemnicy. Jest to doskonały przykład wirusowego marketingu, a więc reklamy zachęcającej odbiorcę do dużej aktywności, powiadamiania o niej znajomych, a przede wszystkim dającej sporą przyjemność z samego obcowania z nią, co w świecie reklamy jest absolutnie nie do przecenienia.

I Love Bees było niby portalem prowadzonym przez niejaką Danę interesującą się pszczelarstwem, ale w pewnym momencie, według jej słów, ktoś włamał się na serwer próbując poprzez hakowanie strony przekazać jakieś dziwne informacje. Adres ilovebees.com pokazany w jednej z reklam Halo 2 sprawił, że akcją zainteresowała się ogromna ilość ciekawskich. Na koniec zabawy, o której można by napisać kilka dobrych stron, wybrani zostali najlepsi z uczestników i w nagrodę otrzymali szansę sprawdzenia trybu multiplayer jeszcze przed premierą Halo 2. Słabe? Nigdy w życiu! Stworzona przez 4orty 2wo Studios gra otrzymała nagrody za innowację, pokazanie jak można w kreatywny sposób wykorzystać możliwości internetu, za design, funkcjonalność i użyteczność. Bez ilovebees.com nie byłoby ourcolony.net, dzięki której w podobny sposób dowiedzieliśmy się kilku cennych informacji o Xboxie 360 jeszcze przed jego premierą. Łatwo odnieść dziwne, ale wcale nie do końca mylne wrażenie, że wszystko, co związane z Halo jest dopracowane i z góry skazane na sukces.

■ Bungie to wbrew pozorom nie tylko Halo. To również pierwszy fps na Macintosha Pathway into Darkness, chociaż jego autorzy lepiej znani są z trylogii Marathon. To osadzony, jakżeby inaczej, w klimatach sci-fi shooter fpp, w którym po raz pierwszy pojawiły się takie cuda, jak broń trzymana w dwóch rękach i multiplayerowy voice-chat (a było to w 1994 roku!). Doskonała fizyka pozwalała na zabawę ze zmianami siły grawitacji, a do trybu multi przygotowano specjalne mapy, kilka trybów rozgrywki i ustawianie zasad. Później, już na pecetach, Bungie zaatakowało Mythem, jedną z najlepszych strategii, do dziś uznawaną za kultową i wciąż mającą wielu fanów na całym świecie. Czy trzeba pisać, że również tutaj zadbano o doskonałą fizykę i tryb multiplayer? Albo, że przewagę w walce można było uzyskać łącząc ze sobą mniejsze jednostki, a także wykorzystując ukształtowanie terenu i warunki atmosferyczne – deszcz sprawiał ogromne trudności przy odpalaniu ładunków wybuchowych. Czy ktoś ma jeszcze jakieś wątpliwości, co do talentu pracowników Bungie?

REDEFINIOWAĆ ZASADY GRY

Przez wiele lat premierze każdej kolejnej konsoli towarzyszyć miała, według niepisanej zasady, „wielka trójka" – jedno mordobicie, jeden wyścig i jeden wyróżniający się tytuł. W przypadku PS2 było to Fantavision, Nintendo 64 zgarnęło Pilot Wings. Pierwszy Xbox wprowadził pewną modyfikację pokazując, że konsola powinna dostać na starcie mocnego fpsa – w przypadku zabawki Microsoftu było to właśnie Halo. Fenomen tej gry z każdym upływającym rokiem dostrzegalny jest coraz wyraźniej. Niby był to kolejny shooter w klimatach sci-fi z bohaterem, od którego obowiązkowo zależeć miały losy ludzkości, ale tylko wyjątkowy złośliwiec lub totalny laik mógłby tak podsumować tę wielką grę. Halo ustanowiło pewne standardy systemu rozgrywki bez których ciężko dziś wyobrazić sobie dobrego fpsa. Master Chief mógł nosić tylko dwie bronie jednocześnie, co sprawiało, że gracze stawali przed nowym dla nich dylematem, czy zabitemu przeciwnikowi zabrać broń, czy zostać przy swojej. Tym bardziej, że w zależności od trzymanej fuzji zmieniał się sposób, w jaki prowadziło się akcję. Na dodatek zrezygnowano z rozwiązania, w którym każda kolejno znaleziona broń była silniejsza od poprzedniej, co sprawiało, że podstawowy pistolet wcale nie musiał być gorszy od karabinów szturmowych.

WYKAZAĆ SIĘ GENIUSZEM

Nawet system checkpointów był czymś, co zadziwiało wielu graczy w tamtym czasie, bo konsolowcy przyzwyczaili się do save pointów, a pecetowcy do szybkiego zapisywania w dowolnym momencie. Checkpointy w Halo umieszczono po każdym ważniejszym wydarzeniu, przy czym rozkład przeciwników i ich zachowanie zmieniły się za każdym razem, kiedy trzeba było zabawę zaczynać od nowa, bo Master Chief padł po tym, jak nierozważny gracz zapomniał jak należy wykorzystywać zalety tarczy, której energia odnawiała się, jeśli przez moment bohater nie przyjął żadnego strzału.

Znane z tak popularnego dziś Gears of War rozwiązanie z odnawiającym się po pewnym czasie zdrowiem bohatera swoje korzenie ma właśnie w serii Halo, gdzie tych kilka punktów życia Chiefa chroniła tarcza. A trzeba dodać, że chroniła go przed jedną z najlepszych, jeśli nie najlepszą sztuczną inteligencją w dziejach konsolowych shooterów fpp. Gra Bungie zaskakiwała na każdym kroku, bo nawet przeprowadzając tę samą akcję w dokładnie ten sam sposób nie można było przewidzieć zachowania przeciwników potrafiących podjąć dwie totalnie różne decyzje, co nadawało ich zachowaniu posmaku realizmu.

Poza tym, podobnie jak w Half-Life, nie zrobiono bohatera z jakiegoś nieznanego, przypadkowego koleżki, który przez

„Nie jesteśmy firmą zajmującą się sprzedażą konsol i gdy tylko zaczniemy o sobie myśleć w ten sposób, będziemy skończeni. Nawet jako część Microsoftu, naszym zadaniem nie jest tłuc kasę dla giganta. Naszym zadaniem jest tworzyć gry"

zbieg okoliczności znalazł się przed ciężką próbą wzięcia na swoje barki losów ludzkości. Master Chief to prawdziwy bohater i gdziekolwiek się pojawia podnosi morale towarzyszy broni – już sam jego widok napełnia ich serca nadzieją. W obu częściach gry bohater bardzo często walczył wspierany ogniem towarzyszy, którzy naprawdę dawali z siebie wszystko, by umożliwić mu kontynuowanie misji. Wydawać by się mogło, że nie ma w tym wielkiej filozofii, ale naprawdę mało która gra w ten sposób przedstawia głównego bohatera.

POBIĆ KONKURENCJĘ

Nie można też zapomnieć, że to właśnie Halo, jako pierwszy konsolowy fps, pod względem multiplayera znacznie przewyższyło dzieła Rare – doskonałe Goldeneye 007 i Perfect Dark na N64. Począwszy od trybu kooperacji, poprzez splitscreen dla czterech graczy, trzynaście map i opcję zdefiniowania własnych ustawień, na możliwości zabawy poprzez system link dla maksymalnie szesnastu graczy kończąc. Chociaż to nie wszystko, bo przecież najważniejsza była gra przez internet i to pomimo faktu, że w czasie premiery Xboxa nikt nawet nie śnił o „Lajwie". Teoretycznie Halo nie było przystosowane do tego typu zabawy, ale dzięki usłudze XBConnect zmierzyli się ze sobą gracze na całym świecie i jak się okazało – spodobało im się tak bardzo, że dziś ogromna część fanów Halo czeka na trzecią część tylko po to, żeby sprawdzić tryb multiplayer. Uwierzycie, że single zupełnie ich nie obchodzi?

To właśnie ci gracze z niecierpliwością czekają na szesnasty maja tego roku, bo właśnie tego dnia rozpoczną się prawie-otwarte betatesty trybu multi Halo 3. Prawie, bo wezmą w nich udział niemal wyłącznie osoby, które zakupiły specjalną wersję Crackdowna i mają to szczęście, że Microsoft nie zablokuje im praktycznie wszystkich dobrodziejstw konta Xbox Live Gold, w tym pobierania demek. Wtedy też po raz pierwszy gracze na całym świecie zobaczą poprawioną, bliższą założeniom końcowym grafikę, płynną animację i usprawnioną sztuczną inteligencję. Wszyscy poczujemy przedsmak prawdziwej potęgi Halo 3 i sami przekonamy się, co oznacza, gdy pracownicy Bungie Studios mówią, że ich gra będzie absolutnie najlepsza na świecie. W chwili, gdy czytacie te słowa, testy powinny się już rozpocząć, więc spróbujemy w przyszłym miesiącu przekazać Wam więcej informacji na temat najgorętszej gry na Xboxa 360 tego roku. ■■ **Mielu**

INFO
DEVELOPER: 10 TURN STUDIOS
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: CZERWIEC
PLAFTORMA: XBOX 360

FORZA 2 MOTORSPORT™

NADJECHAŁA CHWILA, W KTÓREJ KAŻDY FAN CZTERECH KÓŁEK MUSI ODPOWIEDZIEĆ SOBIE NA BARDZO WAŻNE PYTANIE: JAK CHCE, ABY NAJLEPSZA GRA GATUNKU WYGLĄDAŁA?

Pierwsza Forza pokazała wiele. Całkiem niedawno na łamach N+ czytaliście zapowiedź drugiej części – pamiętacie? Teraz nadszedł czas, by spojrzeć prawdzie w wydech i sprawdzić niemal ukończoną wersję Królowej Wyścigowej. Bez zbędnego lania wachy – informacji na jej temat jest całe zatrzęsienie, jej menu nie ma już przede mną żadnych tajemnic, a to, co zawiera, z dziką przyjemnością Wam przedstawię, jakem qsh.

JAZDA PRÓBNA

Za grę odpowiada 10 Turn Studios – wewnętrzny oddział Microsoft Game Studios. Fakt ten oznacza, że ekipa miała dostęp do każdego zakamarka konsoli i jej specyfikacji, by wykrzesać z niej cały potencjał. No brzmi całkiem nieźle. Świadczy to również o tym, że nie ma absolutnie żadnych szans na ukazanie się tej gry na jakiejś innej platformie. Ale to oczywistość. Tak więc panowie z 10TS usiedli, wypili, pewnie zagrali w PESa i dyskutowali. Jako wielcy fani serii Gran Turismo wiedzieli, czego im brakuje w wymarzonych wyścigach. Widząc jednak, jak Polyphony idzie w zaparte i jest oporne jak osioł we wprowadzaniu zmian w swej serii, postanowili sami sobie napisać grę. Wyszła im genialna, acz niedoceniona Forza Motorsport. Dlaczego niedoceniona? Proste – zbyt mało ludzi kupiło Xboxa, by jakakolwiek gra mogła konkurować w ilości sprzedanych egzemplarzy z GT. Gdyby jednak się mocno przyłożyć, to druga część ma szansę trafić do szerszego gremium odbiorców – kaska na reklamę płynie wartkim strumykiem z samego serca Redmond.

Główne menu nie wyróżnia się zbytnio. Warto jednak wiedzieć, że dostaliśmy od polskiego oddziału Microsoftu bardzo miłą niespodziankę – całkowicie spolszczoną grę! Z tego, co udało mi się zauważyć, brak jest rażących wpadek w tłumaczeniu, widać, że przysiedli nad tym prawdziwi fachowcy nie tylko tłumacze, ale fanatycy i megamózgi od samochodów i ich bebechów. Ale o tym za moment.

Wybieramy więc tryb zręcznościowy, karierę, multi lub opcje. To ostatnie jest najmniej grywalne, hehe. Nie opiszę Wam też trybu dla kilku graczy przez XBL – nie miałem po prostu jak tego sprawdzić. Wiem za to, że można śmigać zarówno w sieci lokalnej, jak i na podzielonym ekranie. Opcji konfiguracji takiego pojedynku jest mnóstwo – poza oczywistymi, takimi jak wybór trasy, czy ilości okrążeń, jest jeszcze możliwość wymuszenia niektórych rzeczy – linii przejazdu, widoku, skrzyni biegów itd. Świetna sprawa. Prawdziwa zabawa zacznie się z pewnością na serwerach wiadomej usługi, z trybem kariery online na czele. O tym pewnie za miesiąc.

Teraz wskoczmy do opcji – zawsze tak zaczynam grę, co wprawia obserwatorów w miły stan podirytowania. Pada można skonfigurować na wiele różnych sposobów – najbardziej cieszą ustawienia zaawansowane. Znajdziemy w nich takie wynalazki, jak wewnętrzna i zewnętrzna martwa strefa osi sterowania, podobne strefy martwe hamulca i gazu oraz poziom wibracji – całkiem sporo, jak na ustawienia pada.

Dźwięk jak dźwięk – ustawimy poziom każdego z odgłosów osobno – muzykę (nie można słuchać OST z gry w trakcie wyścigu!), piski opon, dźwięki środowiska i silnika, samochody przeciwników, czy kolizji. Wszystko na swoim miejscu – audiofile będą

wniebowzięci słysząc ryk siedmiusetkonnego silnika.

Z HUDa można usunąć wszystko, albo wrzucić jeszcze więcej. Świetną sprawą, która wywołała małą burzę w redakcji jest konfiguracja trybu wieloekranowego. Zabrakło nam jednak środków, by sprawdzić go w całej okazałości. Chodzi pokrótce o to, żeby spiąć kilka Xboxów w sieć, odpalić Forzę i obstawić się monitorami, by w każdym widzieć co innego. Brzmi bardzo ekscytująco – kolejna możliwość, która dobrze, że jest, a jakby jej nie było, nikt by pewnie nie płakał.

Zanim przejdę do głównego dania – kariery, zamknijmy sprawy pomniejsze. W trybie zręcznościowym (po naszemu Arcade, hehe) można pojeździć z przeciwnikami, rzucić się na podbój rekordów tras i swobodnych wygłupów. Piętnaście wyścigów do przejechania pozwoli na odblokowanie większości bryk i tras, nie martwimy się o kasę, umowy, poziomy doświadczenia – ot, takie luźne podejście do poważnego sportu motorowego, które jednak też ma swój stopień postępu w procentach ukończenia gry. A i pewnie jakiś achievement czeka.

OKRĄŻENIE PIERWSZE

Może tak – ci z Was (nas), którzy grali w pierwszą część, poczują się jak w domu. Ciepłym, przytulnym, poważnie wyremontowanym, ale jednak dobrze znanym domu. Zaczynamy tak samo – od wyboru regionu, skąd chcemy się niejako wywodzić – do wyboru mamy trzy. To, czy będziemy z USA, Japonii lub Europy rzutuje na to, jakie ceny osiągną poszczególne bryki wiodących producentów. Licząc na niemieckie limuzyny warto wybrać Europę, lubujący się w sportowych tuningowcach lepiej niech wezmą Japonię, a miłośnicy muscle carów niech zgłoszą się po zieloną kartę. Nowością jest możliwość zmiany wcześniej wybranego regionu – kosztowna sprawa – 100 tysięcy kredytów. Ale da się.

Na początku mamy śmieszne środki – kilkanaście tysięcy starczy na naprawdę słabe fury. Wśród nich – w zależności od regionu – znajdziemy Golfa II, starego Nissana Skyline, czy najwolniejszego Dodge'a. W każdym razie zawsze wystarczy taka skrzynia na wygranie kilku początkowych wyścigów w pierwszej z dziewięciu lig. Mamy Zawody dla początkujących, Puchar amatorów, Klub Producentów, Zawody półzawodowców, Pojedynki rywali, Mistrzostwa regionalne, Zawody modeli seryjnych, Serie wyścigów profesjonalnych i Zawody wytrzymałościowe. Niech w liczenie zabawi się, kto ma na to ochotę – w każdej kategorii jest po dziesięć zawodów, na które składa się od 10 do 54 wyścigów. Słowem – od groma jeżdżenia.

Wraz z postępem zdobywamy nie tylko pieniądze na zakup kolejnych gablot, ale przede wszystkim wspinamy się w rankingu kierowców. Jakby tego było mało, również samochody mają poziomy doświadczenia – im więcej bujamy się ulubionym modelem, tym więcej jest wart. Ogólnie zapachniało RPG, ale bez obaw – chodzi o reputację, a nie punkty HP.

Z każdym przejechanym wyścigiem ilość punktów rośnie, wskakują kolejne rangi. Ostatnie serie wyścigów wymagają dwudziestego poziomu, więc trochę zajmie, zanim je odblokujemy. Każdy level-up daje nam jakieś zniżki u producentów nie tylko fur, ale i części do nich. Co jakiś czas dostawałem komunikat, że udało mi się nawiązać bliską współpracę z kolejnym z nich, co owocowało zniżkami, a nawet nowymi brykami w moim garażu. Fajne, ale również znane skądinąd.

Co mnie lekko podirytowało to fakt, że pierwsza liga niemal

■ **Tak naprawdę dopiero na maksymalnych zbliżeniach można docenić kunszt grafików. W chwili odliczania kamera pokazuje auto od ładniejszej strony. Można to wyłączyć wciskając przycisk zmiany widoku. Ważne to było w jedynce, gdy gazując na sucho męczyło się silnik i trzeba było patrzeć na obroty silnika. Teraz nie służy niczemu konkretnemu. Na screenie po lewej za to możecie rzucić okiem na menu trybu zręcznościowego. Nie ma w nim niczego, czego byśmy się nie spodziewali. Jest „Pokaz", czyli Arcade, jest Time Trial i Free Ride. Fury czekają na odkrycie wespół z trasami. Miłej zabawy.**

w całości odbywa się na torach poukładanych na znanym z jedynki Test Tracku – w pewnym momencie miałem autentycznie dość tego pustynnego krajobrazu i zacząłem jeździć cokolwiek innego, byle tylko oczy odpoczęły od piachu i band.

FULL SAMOCHODÓW

Dziesięć klas – całkiem niezły wynik. Jako, że mogę, to wyrażę

POLYPHONY IDZIE W ZAPARTE I JEST OPORNE JAK OSIOŁ WE WPROWADZANIU ZMIAN W SWEJ SERII

swoją opinię na ich temat. Ostatniej klasy mogłoby nie być. Nie podeszła mi w pierwszej części. Prototypowe R1 ani nie są ładne, ani specjalnie efektowne na trasie. Po prostu coś dla fanów takich wynalazków, do których ja się jednak nie zaliczam. Reszta jest więcej, niż w porządku.

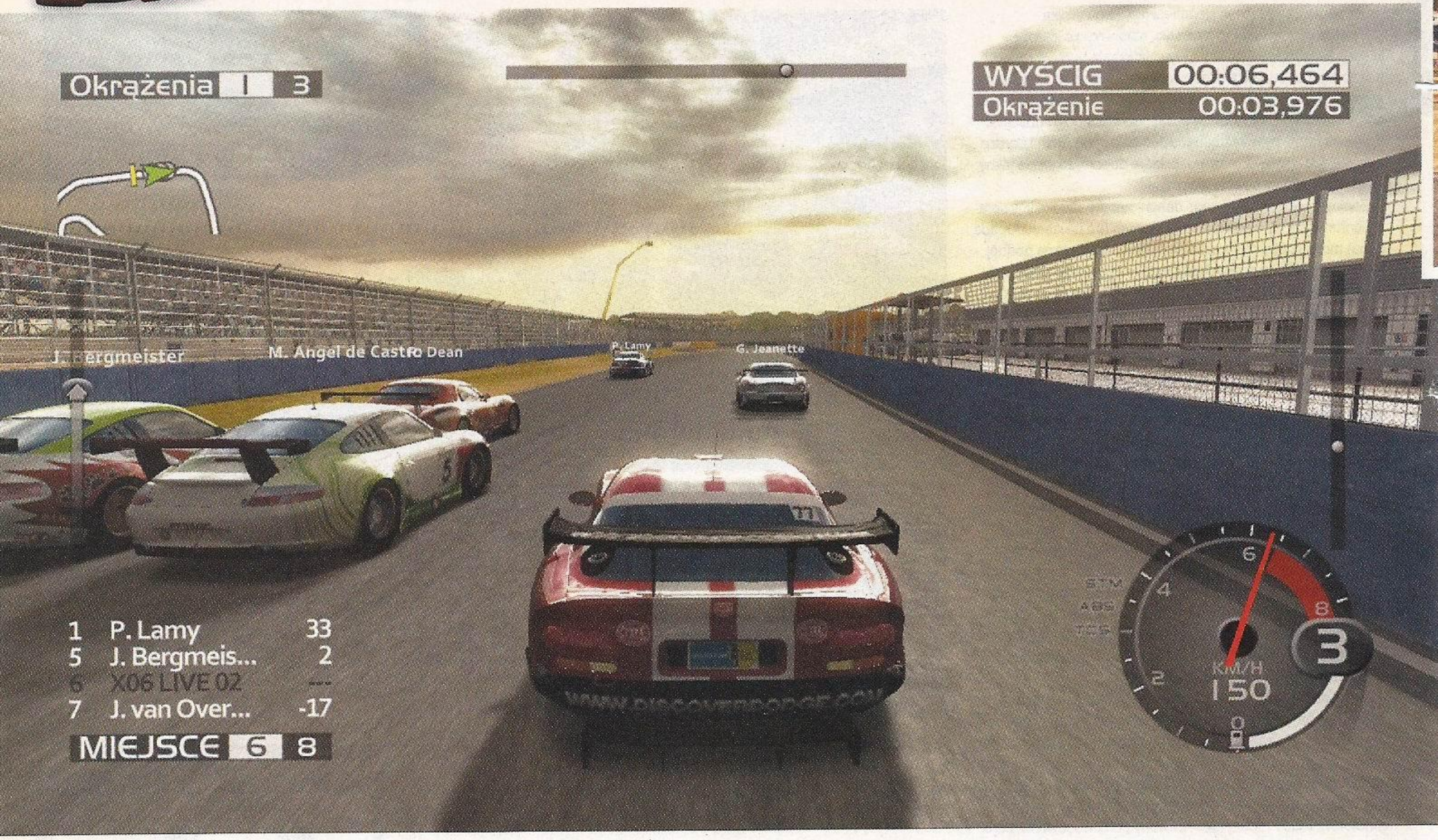
D, C, B, A, S, U, R4, R3, R2, R1 – ładnie to wygląda? Podział nie jest zbyt trudny do odgadnięcia: od najwolniejszych, najstarszych maszyn, przez sportówki, wypasione luksusowe towary, aż po wyścigowe bestie oklejone reklamami i ospojlerowane, a kończąc na tych, co ich nie lubię. Nic też nie stoi na przeszkodzie, by auto awansowało z D do S – ogranicza nas siano i chęci.

■ **Tutaj również bez ściemy – w każdym momencie można wyjąć aparat fotograficzny, przejść się z obiektywem przy oku po trasie i trzasnąć taką oto atrakcyjną fotkę Dodge'a, który jest świeżynką i zadebiutuje dopiero w tym roku.**

XBOX 360 WIRELESS RACING WHEEL

Mało nie dostałem małego zawału serca, gdy dowiedziałem się, że Forzę testować będę z kierownicą. Ostatnią moją przygodę z takim wynalazkiem wspominam bardzo miło – był to sprzęt Logitecha do PS2, wraz z GT4, ale nie ten najbardziej wypasiony; z 900 stopniowym skrętem. Zachwycony bezprzewodowością gadżetu, zabrałem się do jazdy. Plask – dostałem w twarz. Nie jest aż tak dobrze, jak się spodziewałem. Może to wina wersji kodu... Oby. Nie gra na razie siła Force Feedbacka, która nijak się ma do GT Force. Owszem, stawia opór, ale pozwala prowadzić jedną ręką (druga robi zimny łokieć, hehe). Po drugie – nie poradzono sobie z poruszaniem się po menu jakoś wybitnie, nie można też obracać kamerą w menu itd. Rewelacyjnie za to kierownica spisuje się od strony estetycznej – jest świetnie wykonana, nie ślizga się, pedały mają świetnie rozwiązane „mocowanie" i spory uskok umożliwiający precyzyjną jazdę. Kontroler ma jeszcze jedną wielką zaletę – otóż nie musiałem mocować go do stołu czy innego mebla, tylko bardzo wygodnie cały wieczór i pół nocy spoczywał na moich kolanach. Szczerze? Nie zapłaciłbym za nią pięciu stówek. Nie teraz.

FORZA MOTORSPORT 2



Dziewięć krajów to sporo. Ale taka Hiszpania to tylko Seat, z Korei jest Hyundai i Proto Motors, Francję reprezentuje Peugeot i Renault. Najwięcej jest producentów z Japonii, Niemiec i USA, nieźle wypadają też Włochy. Jest z czego wybierać, nie zabrakło żadnej szanującej się marki ani modelu. Cieszą samochody z rocznikiem produkcji najlepszych win owocowych – bieżącym. W sumie 303 fury. Cholernie zachwyciła mnie ramka widniejąca w menu podczas wyboru producenta, a przedstawiająca jego profil. Smaczek goni smaczek – koreański Hyundai sprzedaje swoje samochody w 193 krajach. Amerykański Buick do połowy lat 20. zeszłego stulecia produkował ponad ćwierć miliona samochodów rocznie. Niemiecki Garbus produkowany był w Meksyku aż do 2003 roku, w sumie z taśm produkcyjnych zjechało 21,5 miliona sztuk. Jakieś pytania?

FORZA MOTORSPORT 2 JEST W ZASADZIE GRĄ KOMPLETNĄ. SPRAWIA WIELE SATYSFAKCJI I HONORUJE POŚWIĘCENIE

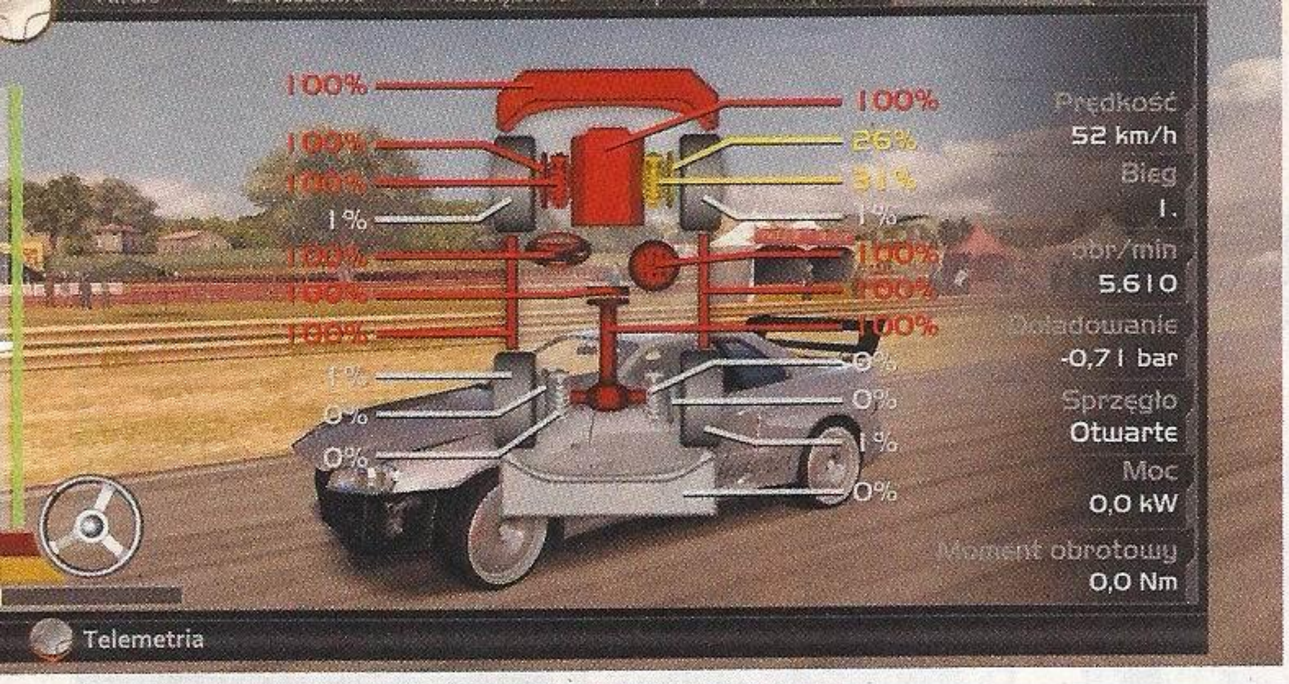
ŁADNE ROBIENIE

To, co można zrobić w Forza z samochodem przechodzi ludzkie pojęcie. W sumie nie mogę wymyślić rzeczy, której nie można w jakiś sposób zmienić! W menu kariery mamy możliwość kupienia ulepszenia, czyli części, opcję tuningu samochodu i lakierowania. Ulepszenia to kolejno silnik i moc, układ jezdny i kierowniczy, opony i felgi oraz aerodynamika i karoseria. Więc jest tak... mógłbym zasypać pół numeru przybliżając każdą pozycję, opisując każdą część itd. By tylko zarysować ogrom zjawiska, wymienię takie ciekawostki, jak układ dolotowy, paliwowy, stabilizatory poprzeczne, koło zamachowe, układ przeniesienia napędu... Jest tego cała masa, wszystko pięknie po polsku podane tak, że niejeden uczeń samochodówki złapie się za głowę. Szczegółowe opisy każdego gadżetu wywołują uśmiech na twarzy, na czytelnych wykresach widzimy od razu, co

WĘŻYKIEM, WĘŻYKIEM...

To już trzeci raz, gdy wprawne oko czytelnika wychwyci wzmiankę o trasach Forzy w przeciągu ostatnich czterech numerów N+. Mamy swoje powody. Jak się okazało, tras naprawdę nie ma zbyt wiele. To znaczy są, ale nie grzeszą zróżnicowaniem. Inaczej mówiąc – Test Track Infield jest długi na 7,74 km, a na tej długości upchnięto osiemnaście (18!) różnych, na pozór, tras. Noszą one nazwy węży, a ich symbolami są właśnie te gady. Na początku miałem wrażenie, że jeżdżę w kółko po tej samej trasie – nie było dobrze. Z czasem jednak okazało się, że nie brakuje chyba żadnego ważnego toru. Mamy więc monumentalny Nurburgring, jest Laguna Seca ze swym słynnym zawijanym zakrętem z górki, amerykańska Peninsula, której część wiedzie po owalu. Wraca część tras znanych z poprzedniej części – jest dokładnie ten sam odcinek Nowego Jorku, jesienna Maple Valley. Przy wyborze można zdecydować się na znane japońskie klasyki – Tsukuba, mimo że krótka, potrafi być bardzo zdradziecka, nie mówiąc nawet o Suzuka Circuit, którą zna chyba każdy fan ścigania jakiegokolwiek. Z europejskich mamy włoskie Mugello, czy angielskiego dziadka – Silverstone. Część tras potraktowana jest tak samo, jak Test Track, czyli pocięta na mniejsze kawałki. Szkoda, że zabrakło różnych pór doby oraz zmiennych warunków atmosferycznych. Ale trzeba oddać 10TS, że przyłożyli się do tras i stanowią one nie lada gratkę dla graczy.

■ Zanim zarobimy siano na takie piękności minie sporo czasu. Jednak coś mnie lekko zaniepokoiło. Chociaż to może akurat kwestia gustu. Szkoda, że nie można rozbić tego zestawu naklejek na części lub samemu jeszcze bardziej dopakować fabrycznego zestawu.



■ **Pisałem w tekście o tych ciekawostkach na temat producentów, zwanych profilami. Jest to o tyle niesamowite, że w sumie do tej pory to GT4 uchodziło za encyklopedię motoryzacji ze swoimi 700 furami. 303 samochody tutaj wystarczają z nawiązką.**

■ **Coś dla najbardziej hardcore'owych z Was – trzy shoty obrazujące telemetrię. Każdy normalny gracz przejdzie obok tego już nawet nie obojętnie, ale wręcz zniesmaczony, hehe.**

przyniesie dana inwestycja. Oczywistością zdaje się być fakt, że do droższych samochodów części kosztują odpowiednio. No i nie zapominajmy o spojlerach, zabawach z felgami i oponami. To wszystko można kupić... A następnie zmienić według własnego widzimisię! Konfigurowania jest co niemiara. Przekładnia zębata, geometria kół, stabilizatory poprzeczne, resorowanie, aerodynamika, dżizas – nawet ciśnienie w oponach można zmieniać i to niezależnie dla każdej! Na deser zostawiłem sobie malowanie – tutaj również ostro pojechano po bandzie. Kilkaset warstw na każdej z części nadwozia, miliony kombinacji, multum symboli, kilka czcionek i możliwość obracania, rozszerzania i rozciągania wszystkiego. Już widzę te na maksa zróżnicowane i dopieszczone bryki warte setki tysięcy i wystawiane na aukcjach internetowych. Roboty wirtualnym tunerom i mechanikom na pewno nie zabraknie.

JAK TO JEST Z TĄ GRAFIKĄ?

Różnie. Pierwsze wrażenie nie jest oszałamiające. Składa się na to kilka czynników. Primo – wielkie wymagania i oczekiwania. Możliwe (choć mało prawdopodobne), że do pełnej i półkowej wersji trafią jakieś efekty, których tutaj nie znalazłem. Secundo – Forza 2 nie jest grą piękną, przynajmniej jeszcze nie teraz. Pod żadnym pozorem nie chcę już wyrokować, ale to, co widziałem, można określić sporym krokiem w dobrą stronę w stosunku do innych gier, ale na pewno nie nową jakością, ani, ekhem, next-genem. Co mamy? Śliczne modele samochodów, bardzo szczegółowe i z częściowo przezroczystymi szybami. Bardzo cieszy to, że otoczenie odbija się chyba nawet w końcówce rury wydechowej. Gorzej, że nie przesuwa się w tych powierzchniach jakoś płynnie, raczej wyraźnie skacze. Nie przeszkadza to przy jeździe z kamerą na zderzaku, ale przy widoku zza fury wyraźnie psuje wrażenia estetyczne. Szczególnie, gdy odwracając oczy od otoczenia trasy będziemy chcieli spojrzeć na coś ładnego. Bo to, co wokół tras występuje, jest biedne, najwyżej średnio-dobre. Dopiero Nowy Jork może się podobać, ale gigantycznego skoku od pierwszej części ze świecą zapłonową szukać.

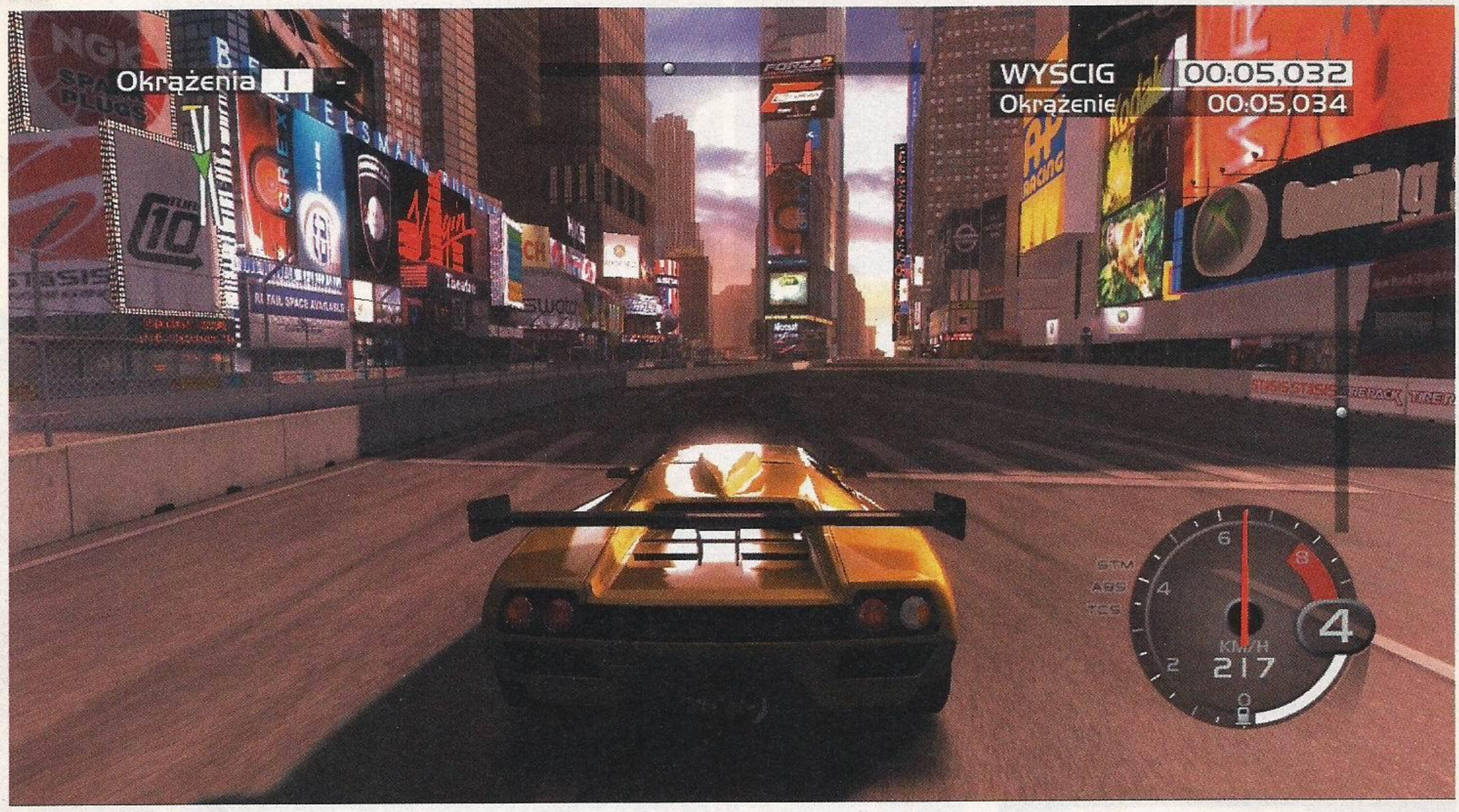
Wyraźnie za to posiedziano nad animacją. Jest 60 (u nas 50) klatek. Tyle, że w naszej wersji nie stałe. Zauważalnie chrupała, choć raczje rzadko – najbardziej przy wychodzeniu z zakrętu, tudzież przy wielkich wpadkach spowodowanych przez psychola jadącego pod prąd (w tej roli ja, heh). Ostatnie łyki optymalizacji być może zaradzą coś temu, ale śmiem wątpić.

Na szatę graficzną składa się jeszcze wystrój menu, który jest

HISTORIA PEWNEGO NISSANA DESIGNED BY TEAM NEO PLUS

Od zawsze moim ulubionym samochodem był Nissan Skyline. Gra dostawała plusa za samo jego oferowanie. Jakoś podoba mi się kształt nadwozia, rewelacyjne felgi i ten kolor – niebieski. Dlatego na początku zabawy sprawdziłem, ile siana trzeba mieć na tę brykę. Po uwzględnieniu zniżek wynikających z wybranego regionu (właśnie dlatego wziąłem Japonię) wyszło jakieś 62 tysiące. Jeździłem i jeździłem i oto jest. [1] Nic nie jest idealne, udałem się więc do dealerów części samochodowych, by nadać autu unikalny wygląd. Zmieniłem spojler z przodu [2] i z tyłu [3] oraz progi [4]. Jak zawsze okazało się również, że nic tak nie poprawia wyglądu samochodu, jak felgi. Muszą być duże i błyszczące [5]. Można je pomalować, ale odpuściłem sobie. Za to karoserię śmignąłem na czarno [6]. Dodatkowo można wybrać różne lakiery – są też metaliczne, specjalne (perłowe choćby) oraz nowość – te oferowane przez producenta. Następnie postanowiłem sprawdzić, na co stać tak zachwalany system tworzenia naklejek, zabawę z warstwami itd. Ja nie stworzę logo N+? JA?! [7]

FORZA MOTORSPORT 2



■ Bez wątpienia część miejscówek jest oddana rewelacyjnie. Wstążka na Laguna Seca to koszmar każdego kierowcy. Ale za to jaki ładny!

POTĘGA PIENIĄDZA

Wspomniałem w tekście o zakupach i podziale części na główne cztery kategorie. Dla zainteresowanych – w zależności od samochodu, można dokupić różne części. Nasz redakcyjny Nissan podatny jest na zmiany układu dolotowego, wydechowego, zapłonowego, paliwowego, wałków rozrządu i zaworów, bloku silnika, intercoolera, turbosprężarki oraz całego układu napędowego. W każdej z kategorii dostajemy wybór spośród ulicznego, sportowego i rajdowego wydania danej części. Co jednak wprawiło mnie w największe zdumienie, to sposób, w jaki odczuwamy skutki zakupów. Nie mogłem wygrać jednego wyścigu, nie chciałem zmniejszać poziomu trudności, więc kupiłem najtańszą turbosprężarkę. Poszło od ręki, a fura zauważalnie zmieniła swoje zachowanie na trasie. No i tylko trzeba uważać, żeby nie kupić za dużo, bo fura przeskoczy do wyższej klasy i lipa z udziału w wyścigu.

czytelny i bardzo intuicyjnie pomyślany. Trudno się tutaj zgubić, a w razie takiego przypadku zawsze można umilić sobie przeprawę przez kolejne linijki opcji oglądając lecące w tle migawki z wyścigów, tudzież furę, w jakiej aktualnie siedzimy.

PODSTAWĄ JEST MECHANIKA

Stopień trudności można dostosować do własnych preferencji – ci, którzy mają się za twardzieli i mistrzów kierownicy, mogą zrezygnować z wszelkich udogodnień i systemów pomocy. Standardowo jeździ się na 0 – linia optymalnego toru jazdy pokazuje się tylko na zakrętach, ABS jest włączony, TCS też, skrzynia automatyczna, średni poziom przeciwników, ograniczone uszkodzenia i symulacyjny poziom zużycia paliwa i opon. Zaczynając mieszać dodajemy sobie procenty kasy, którą uzyskamy za wygrany wyścig. Wyłączenie ABSu daje dodatkowe 10 procent podstawowej stawki wygranej, tyleż samo realistyczny poziom zniszczeń i wysoki iloraz IQ kierowców. Kombinacji jest sporo – jeśli ktoś ma taką potrzebę, to może spróbować jeździć bez linii, systemów pomocy, ale na przykład przeciwko łatwym gościom. Wedle uznania.

Skoro jesteśmy przy systemie i mechanice czas poznać ciekawy termin – telemetria. Po raz pierwszy spotkamy się z tym po zakończeniu wyścigu i oglądaniu powtórki. Okazuje się, że można wrzucić sobie na ekran wiele koszmarków i obserwować tak abstrakcyjne zjawiska, jak ilość obrotów na minutę, moment obrotowy, tarcie, siły działające na zawieszenie i przeciążenie, jakiemu podlega kierowca, temperaturę i ciśnienie w każdej z opon i jeszcze parę innych informacji, które rozpalą serca najbardziej zagorzałych fanów motoryzacji. W redakcji te cyferki i wykresy wywołały jednak mieszane komentarze z „a po co to?" na czele. Fajnie, że jest. Nie wiadomo po co i dla kogo, hehe.

Chociaż może właśnie po to, by model jazdy był tak genialny? Jeździ się bowiem wprost wybornie i przeskoki z klasy do klasy odbywają się bardzo naturalnie. Początkowe fury nie sprawiają żadnych problemów, grzecznie wchodzą w zakręty i jak po sznurku z nich wychodzą. Co innego później – kontrola niektórych maszyn to prawdziwa walka. Nie ma przebacz, szczególnie przy wyłączonych systemach wspomagania. Jeden,

SAMOCHODY MAJĄ POZIOMY DOŚWIADCZENIA – IM WIĘCEJ BUJAMY SIĘ ULUBIONYM MODELEM, TYM WIĘCEJ JEST ON WART

■ To teraz pytanie dla tych krytyków, którzy zarzucają otoczeniu biedę. Czy tak trudno jest pojąć, że ogólnie tory wyścigowe są mało ciekawymi estetycznie miejscami, w których ważniejsze od bogactwa terenu jest wyprofilowanie zakrętów?

najmniejszy błąd kończy zabawę. Albo inaczej – może skończyć, jeśli gramy w odpowiedni sposób – taki, by gra wymagała od nas wytężonej pracy.

Serię Gran Turismo szanuję – spędziłem z nią setki godzin, ograłem na wszystkie możliwe sposoby. Do czwartej części sprawiłem sobie nawet kierownice Logitecha – świetna sprawa. Jednak po pograniu w pierwszą część Forzy zdałem sobie sprawę, jak wiele brakuje GT. Wiecie, że te wytrzymałościowe próby potrafiły zająć i 24 godziny jazdy, nie? A co powiecie na to, że w produkcji 10TS najdłuższy Endurance zajmował jakieś 60 minut? Jednak po ich przejechaniu czułem się wykończony mentalnie, jak po jakimś egzaminie. Otóż gra tak dobiera przeciwników i określa kryteria przystąpienia do zawodów, że walka trwa całe – powiedzmy – 20 okrążeń. Bez najmniejszej przerwy. Nawet wprawiony kierowca nie jest w stanie odstawić przeciwników na tyle, by móc pozwolić sobie na walnięcie w bandę lub bączka na trawie. Uzyskana przewaga ledwo wystarcza na wizytę w pitstopie i wymusza pełną koncentrację. Jeden błąd na ostatnim zakręcie finałowego okrążenia kosztuje godzinę z życia. Zaczynamy od początku ze świadomością, że to MY popełniliśmy błąd szarżując zbyt ostro. Kocham tę grę za to – pokazała mi, że odbijanie od bandy i opieranie się na przeciwnikach, to zabawa dla małych dziewczynek. Prawdziwe wyzwanie czeka właśnie w Forza 2.

COŚ NIE TAK

Wyliczając wady można dojść do wniosku, że faktycznie nie jest możliwe stworzenie idealnego produktu. Najbardziej zabolało mnie wyrzucenie możliwości zatarcia silnika, bo naprawdę mi się podobało karanie nadużywania pedału gazu w „jedynce". Teraz na starcie wciskamy spust do dechy i piłujemy silnik na najwyższych obrotach bez najmniejszego uszczerbku dla jego sprawności. Niestety.

■ Oto i on – Skyline w limitowanej wersji NEO+. Przy odrobinie samozaparcia można wrzucić kilka filtrów uwydatniających pewne elementy. Czerwone tarcze zawsze nas grzeją – taka ich natura.

TEST DRIVE NURBURGRING

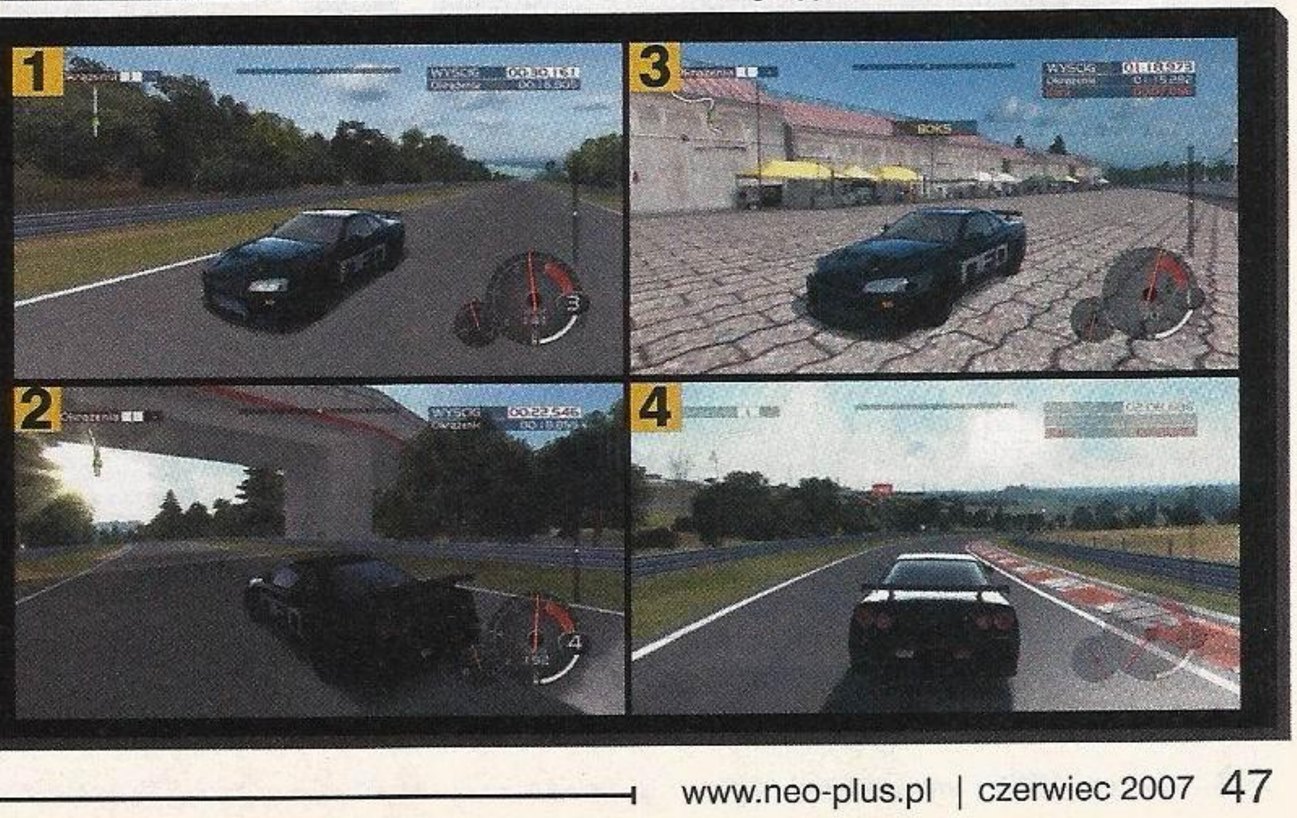
Nasz Nissan nie może się doczekać, by wziąć go na przejażdżkę i ujarzmić jego konie, ekhem...

Tak więc jadąc z widokiem zza samochodu prawą gałką rozglądamy się na boki i w ogóle dookoła. Tym samym można dostrzec wiele niekoniecznie smacznych szczegółów (oddalone otoczenie, drzewa). [1] Wpadając pod wiadukt cień auta znika naturalnie i pojawia się płynnie w realistyczny sposób – ogólnie poziom efektów świetlnych stał na bardzo wysokim poziomie już w pierwszej części [2].

Trochę przez przypadek wbiłem się do boksu na Nurburgring [3]. Tekstura tego budynku nie wygląda ładnie, a z bliska dość mocno zaprasza do stoiska obok – odrzuca. Czy pełna wersja to naprawi?

Nie trzeba naprawiać za to widoczności i niektórych krajobrazów – na testowej trasie w Niemczech w tym momencie zaparło mi dech [4]. A momentów takich jest znacznie więcej.

I jeszcze coś na koniec – nie ma wprawdzie widoku z wnętrza samochodu, ale jest za to standardowa kamera ze zderzaka i z wycieraczki. Prezentuje się całkiem nieźle, jest praktyczna i stanowi pewien półśrodek. Tyle, że jeśli nie poprawią płynności tych refleksów na masce, to wstyd będzie ten widok odpalać przy kumplach – kolejne krzaczki wskakują znienacka i przesuwają się w rwany sposób. Bue...



FORZA MOTORSPORT 2

ZNISZCZ MNIE JESIENIĄ

Na pokazanie systemu zniszczeń wybrałem trasę jesienną – ładnie na niej wszystko widać, oświetlenie nadaje jej ciepła i klimatu. Poza tym całkiem fajnie udało mi się uchwycić rozgrzane do czerwoności tarcze hamulców. Mało mi serce nie pękło, ale o to przed Wami sesja zdjęciowa mojego ulubionego samochodu w chwili kontaktu z bandą przy prędkości 160 km/h. Najpierw rzućcie okiem na iskry, które towarzyszą temu wypadkowi – nie jest to taki snop, jak w Burnoucie, ale tu przecież nie o to chodzi. Później widać, że fura odrywa się od podłoża, a lusterko zrywa z drzwiami. [1] Teraz ta sama klatka animacji ukazana z innego kąta – tak, tak też można! Sprawia to masę radości – spójrzcie na te same iskry, pogniecioną maskę, zbitą szybę i oba lusterka mówiące drzwiom „żegnamy". [2] Jeszcze jeden rzut kamery – teraz widać, jak mocno wgnieciona jest lewa strona, jak lusterko rzuca cień lecąc swobodnie i (jeśli się dobrze przyjrzeć) jak wygląda kierowca przez wybitą szybę. [3] Po przejechaniu jeszcze jednego okrążenia ocierając się o bandę i łutując znów z pełną parą w ścianę mamy taki widok – zdarty lakier, obie szyby boczne wybite, kierowca ze wstrząsem mózgu, hehe. [4] Jako, że wiadomo, jaką część oglądamy najczęściej, rzućmy okiem na tył samochodu po przejściach. Zmaltretowane spojlery walają się po torze do końca wyścigu. Jestem zachwycony. [5]

Doczepię się jeszcze do jednego rozwiązania – otóż nie można sprzedawać wygranych samochodów! Znaczy można, ale za symboliczne 100 pieniążków. Strasznie mnie to podirytowało, gdyż poważną kaskę zarabia się zwykle na handlu sprzętem, a nie wygrywając zawody dla początkujących. Tym samym garaż zapełnia się w dość szybkim tempie samochodami, z których większości normalnie bym nie kupił. I nie pozbywam się ich, gdyż nie po to walczyłem na trasie, by teraz dostać za nie śmieszne pieniądze. Dziwne. Ogólnie jednak można się przyczepić do wykonania – grafika nie jest o klasę lepsza od tego, co do tej pory mogliśmy oglądać w grach na X360 – PGR3 czy Test Drive: Unlimited. Wysokie oczekiwania spełnią się pewnie dopiero z następną częścią.

OSTATNIE OKRĄŻENIE

Forza Motorsport 2 jest w zasadzie grą kompletną. Sprawia wiele satysfakcji, honoruje poświęcenie, premiuje jazdę na wyższym poziomie trudności, daje masę radości z wygrywania kolejnych wyścigów. Do tego ma w sobie rozwiązania, które są niby oczywiste, ale nie można ich znaleźć w konkurencyjnych tytułach. Jak choćby to, że wartość fury wzrasta wraz z dokupowanymi częściami. Albo możliwość utworzenia listy ulubionych samochodów.

Do tego jest tryb fotograficzny, do którego można wskoczyć w każdym momencie zabawy dla jednego gracza, bez konieczności wychodzenia z wyścigu (vide PGR3). Można wrzucić wiele filtrów, bawić się nasyceniem kolorów, ostrością obrazu, kątem położenia aparatu, czy nawet prędkością migawki. Zdjęcia można wrzucić na serwery gry, ściągnąć na kompa i zrobić sobie tapetkę na pulpit. Nice.

Wraz z kupowaniem kolejnych części fura awansuje w klasach – poza oczywistymi literkami dochodzi indeks liczony poprzez dzielenie jakichś tam parametrów i części. Tym samym możliwe jest wrzucenie najbardziej zbliżonych możliwościami pojazdów do wyścigu i wyłonienie tego, kto najlepiej jeździ, a nie tego z najlepszą furą. Mało tego – samochody mają własną reputację i wskaźnik „unikatowości". Odpowiednio zadbaną i odpicowaną brykę można umieścić w domu aukcyjnym i czekać na interesujące oferty kupna. Możliwości jest opór.

Jeździ się doskonale – nie mam wątpliwości, że Polypho-

■ **Nieśmiertelne stukanie samochodu przeciwnika jest i tutaj. Podłe jest to do potęgi i już mnie ucho boli od przyszłych krzyków kręcących się wokół własnej osi przeciwników na Live.**

ny przy GT5 będzie miało wiele roboty, by prześcignąć rozwiązania, które tutaj zastosowano. Model jazdy jest rewelacyjny – doprawdy radość płynąca z dobrze założonej kontry czy wyprzedzenia przeciwnika na ostatnim łuku nie może być równana z niczym innym. Każdy fan czterech kółek będzie się czuł jak w siódmym niebie śmigając w menu, czytając te wszystkie ciekawostki, podziwiając kolejne bryki, zdobywając poziomy...

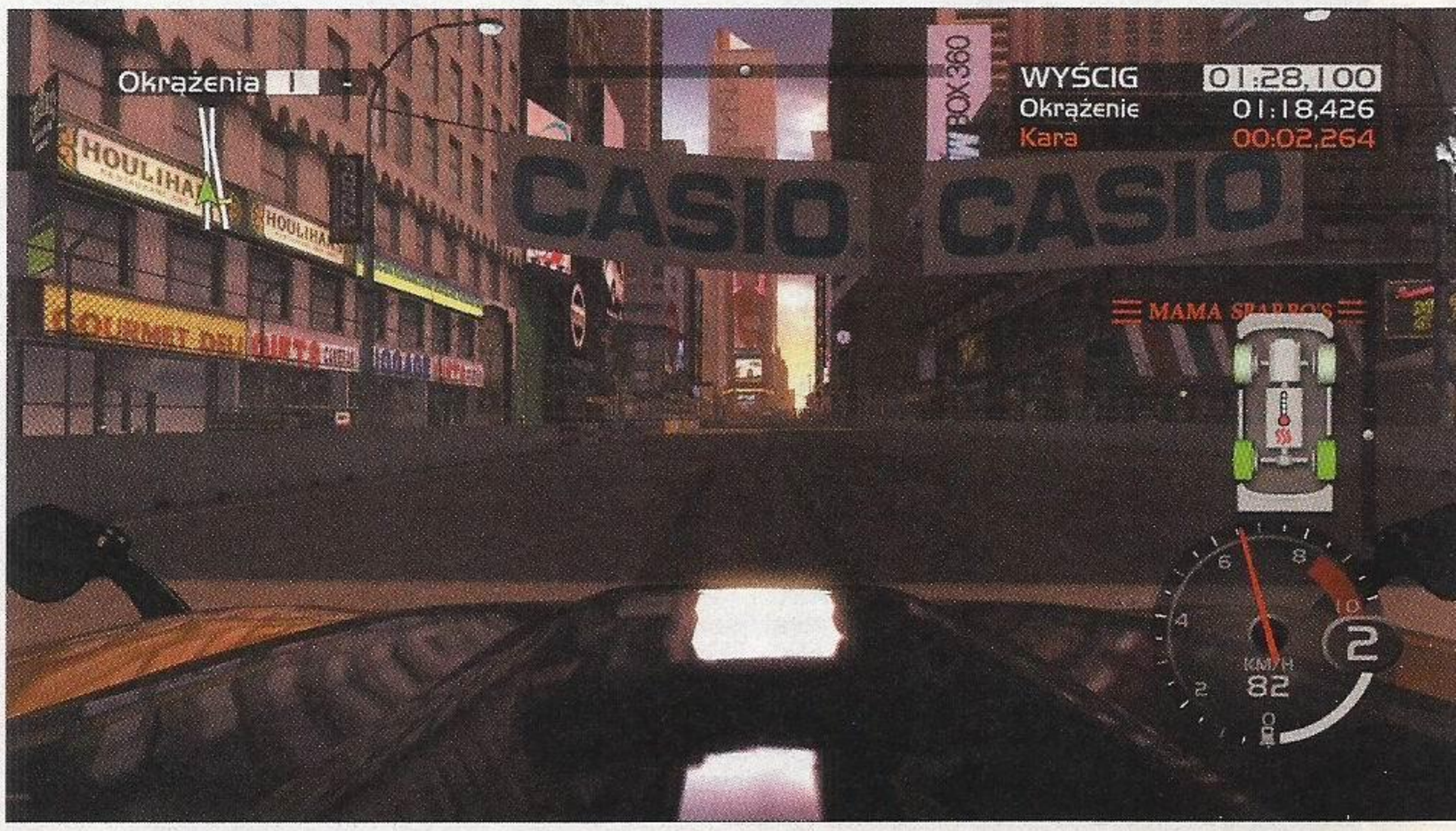
Niestety nie mogę wystawić tej grze oceny – to z jednej strony dobrze, z drugiej nieco mniej. Po pierwsze – to ukończona w jakichś 90 procentach wersja kodu, co daje jeszcze blady cień szansy na dopracowanie otoczenia, czy animacji w niektórych momentach. Nie zapominajmy o opcji uaktualnień, która może wyeliminować wspomniane wady – brak możliwości zatarcia silnika, czy te śmieszne sumy za wygrane samochody.

CI Z WAS (NAS), KTÓRZY GRALI W PIERWSZĄ CZĘŚĆ, POCZUJĄ SIĘ JAK W DOMU. CIEPŁYM, PRZYTULNYM, POWAŻNIE WYREMONTOWANYM, ALE JEDNAK DOBRZE ZNANYM DOMU

■ **Wiecie, że w GT po zakupie samochodu nie można zmienić jego koloru? Tutaj można dać w pełni upust swoim plastycznym zapędom. Metaliczne i perłowe lakiery lub te od producenta – full service.**

Po drugie – ukończona wersja trafi do nas pewnie w chwili, gdy w Waszych rękach ląduje ten numer. Recenzji możecie się spodziewać zatem za miesiąc. Będzie ona jednak tylko formalnością – starałem się zawrzeć tutaj wszystko, co istotne i co najprawdopodobniej nie ulegnie już zmianom

Moja ocena? Mocne 9.5. Poleciałyby punkty za grafikę nie aż tak piękną, za te kilka niedoróbek, za żmudny początek oraz ostatnią klasę, która wydaje mi się zbędna. Nie mogę się doczekać momentu, gdy pełna wersja wyląduje w mojej konsoli i sprawdzę, co do zaoferowania ma online. Spodziewam się tylko najlepszych doznań. Jeszcze lepszych, niż w singlu. Tymczasem wracam do zabawy – Forza jest królową poważnego ścigania na konsolach. Nie najbardziej urodziwą, acz o złotym sercu. **qsh** ■■



FORZA 2 MOTORSPORT™

新プラス neo PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO Wii + DS

ASTON MARTIN
ASTON MARTIN
Eibach
SPRINGS
BBS
GTS
40
RACING
MICHELIN
Mobil 1
BBS
MICHELIN
KONI
MoTeC
alcon
Mobil 1
MoTeC

新プラス neo PLUS
SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

N+ MOST WANTED CZERWIEC 2007

FORZA MOTORSPORT 2

Po zabawie z betką ostrzymy sobie zębiska na pełną, także online'ową wersję obecnej królowej gier wyścigowych. Może coś tam jeszcze poprawią...

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

Tak, ta wydana pół roku temu w USA zabawa w pana doktora przy pomocy wiilota trafi wreszcie do Europy.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Podobno czerwcowa data wydania jest już ostateczna – remake przygód Lary zakręci się w niejednym czytniku.

Na celowniku: licencje

W amerykańskiej branży komiksowej panuje niepisana zasada, że jeśli jakaś seria zaczyna się źle sprzedawać, należy zaszokować jej czytelników. W ten sposób najwięksi herosi Marvela i DC Comics popadli w konflikt z prawem i jeśli nie skończyli w puszce, lub na odwyku, to zginęli w dramatyczny, szokujący sposób, by po pewnym czasie zmartwychwstać. Znany jest nawet taki żart, że w universum Marvela nie powróci z zaświatów tylko wujek Ben i Spider-Man. Ten drugi dlatego, że nigdy nie było potrzeby uśmiercania go, bo jego popularność na całym świecie od wielu lat pozostaje absolutnym fenomenem.

Niemniejszym fenomenem w branży gier okazała się wydana na PlayStation gra Neversoftu o przygodach zmutowanego Petera Parkera. Twórcy serii Tony Hawk's Pro Skater pokazali, że wbrew temu, co długo sądzono, da się zrobić bardzo dobry tytuł na podstawie komiksowej licencji.

Od tamtego czasu minęło dobre siedem lat i oto otrzymaliśmy kolejną grę ze Spideyem, tym razem na pełnej licencji filmowej, która niestety nie powtórzy sukcesu dzieła Neversoftu. Choć nie jest słaba, to nie jest też tym, czym mogłaby być gdyby... No właśnie, gdyby co? Może na przykład gdyby jej twórcy mieli trochę więcej czasu na produkcję. Minęły już czasy, gdy bardzo dobre gry powstawały w kilkanaście miesięcy, a to, że Konami radzi sobie z dostarczaniem świetnych PESów, co rok, to zasługa nieustannych prac nad serią trwających od wielu długich lat. Może się to wydać śmieszne, ale z doświadczenia wiem, że testy „głupiej gry na komórkę" potrafią trwać dwa miesiące, a mimo to część błędów jest przepuszczana, bo ich poprawianie i ponowne testy zabrałyby zbyt wiele cennego czasu.

Temat słabych gier na filmowych licencjach poruszaliśmy wielokrotnie i być może pamiętacie moment, gdy część wytwórni zbuntowało się i zagroziło, że jeśli sytuacja się nie zmieni, na firmy odpowiedzialne za przygotowanie gier zostaną nałożone kary. Czy coś się od tej pory zmieniło? Jasne, jest odrobinę lepiej, bo ani Batman Begins ani Spider-Man 3 crapami nie są, więc wytwórnie straciły argument w dyskusji, ale nie zdziwię się jak wkrótce same znajdą się na celowniku. Skoro tak zależy im na jakości gier tworzonych na licencjach produkowanych przez nie filmów, muszą zmienić podejście do ich autorów umożliwiając im współpracę z reżyserami, dając im szansę uczestniczenia w procesie powstawania filmu. No i sypnąć flotą nie tylko na reklamę i marketing.

Warto zauważyć, że kilku tytułom udało się dobrze wykorzystać filmową licencję, a wcale nie powielały fabuły znanej ze srebrnego ekranu, czego doskonałym przykładem jest Chronicles of Riddick, znajdujący się w czołówce najlepszych konsolowych fpp wszech czasów. Być może to jest właśnie sposób na stworzenie dobrej gry na licencji. Wystarczy pozwolić fachowcom wykorzystać wizerunek niesamowicie chłodnego bohatera i umieścić akcję w znanym universum, dając im czas na dopieszczenie ich dzieła. Zadziałało i to jeszcze jak!

Jak długo jeszcze będziemy musieli się wstydzić za gry na licencjach (i za filmy stworzone na podstawie gier)? Nie wiemy, ale nadzieję na lepszą przyszłość rokuje nowy Harry Potter, zapowiadający się na niezłego wymiatacza. Jeśli inne firmy dobrze przyjrzą się EA oraz przemyślą, na czym polega sukces Riddicka i wyciągną z tej nauki wnioski, to już powinno być lepiej.

■■ Mielu

54 **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** — Xbox 360

57 **The Elder Scrolls IV: Oblivion** — PlayStation 3

58 **S.O.C.O.M. Combined Assault** — PlayStation 2

60 **Dungeon Siege: Throne of Agony** — PSP

61 **Bomberman: Act Zero** — Xbox 360

62 **Armored Core 4** — PSP

62 **Shining Force Exa** — PlayStation 3, Xbox 360

64 **Guitar Hero II** — Xbox 360

65 **Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre** — PlayStation 2

66 **Spider-Man 3** — PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 2, Wii

70 **Cabela's African Safari** — PlayStation 2, Xbox 360, PSP

71 **Ratchet & Clank: Size Matters** — PSP

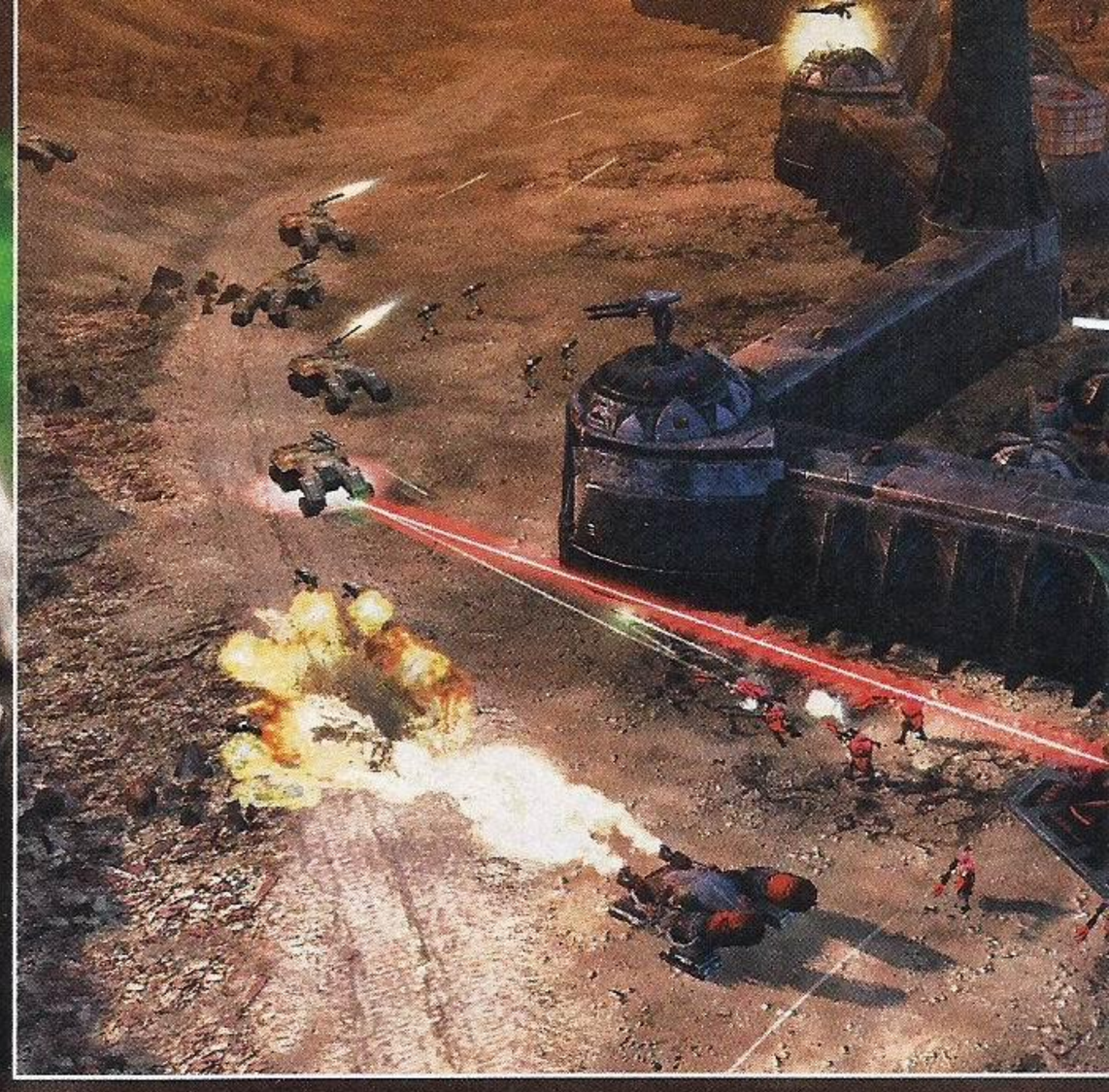
72 **Xenosaga Episode III** — PlayStation 2

74 **Grim Adventures of Billy & Mandy** — PlayStation 2, Wii, GameCube

75 **Demon Chaos** — PlayStation 2

76 **Red Star** — PlayStation 2

7 **Super Monkey Ball: Banana Blitz** — Wii



COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

txt: GULASH

XBOX 360

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: To Command & Conquer! Bardzo dobrze rozplanowane sterowanie joypadem, masa misji, Skirmish i Live!, świetne scenki filmowe, oprawa audiowizualna.
ZŁE: Joypad nie zastąpi myszki, choćby nie wiem jak się starał. Szkoda, że mysz na USB „nie jorga" z tą grą.
BRZYDKIE: Zwolnienia animacji. Ale można w sumie odpuścić.

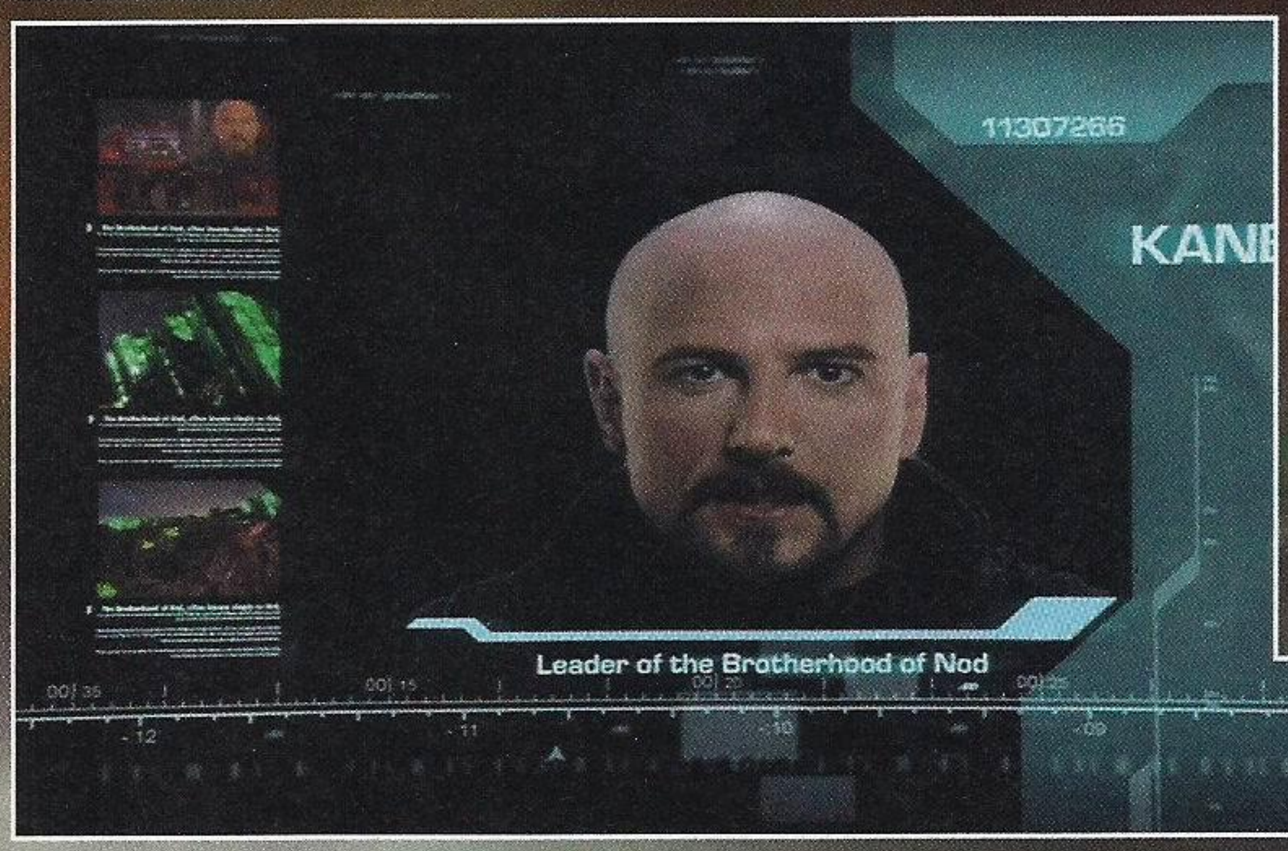
NAJLEPSZY RTS NA KONSOLE NOWEJ GENRACJI

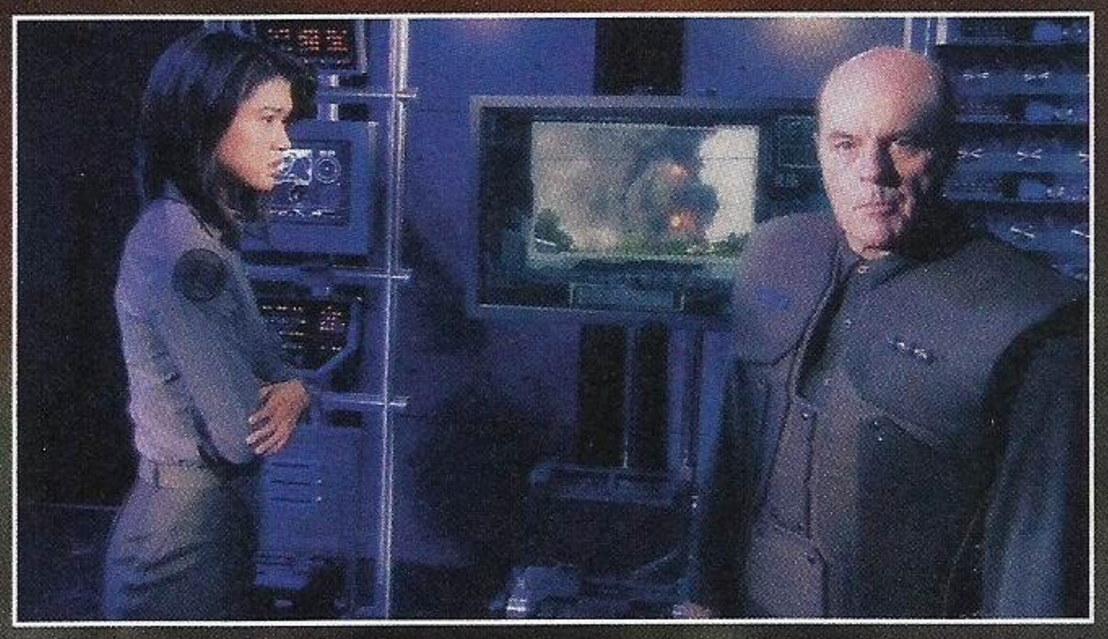
Command & Conquer powinno być doskonale znane każdemu fanowi gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym – w swoim czasie Red Alert nie miał konkurencji, a o ile pamięć mnie nie myli, ukazał się nawet na PS one jako jedna z niewielu gier współpracujących z konsolową myszką. Po wykupieniu przez EA i rozpędzeniu ekipy Westwood, twórców serii, magia C&C wałkowanego już bezpośrednio przez EA zaczęła nieco się rozmywać. Na szczęście wraz z Tiberium Wars można powiedzieć, że Command & Conquer wraca do wysokiej formy. To bardzo dobra, a przy tym niezwykle przystępna i prosta do ogarnięcia, choć jednocześnie rozbudowana, gra strategiczno-zręcznościowa. Nie grzebano specjalnie przy samej formule. Nie ma tu niczego nowatorskiego, rewolucjonizującego gatunek – jest za to wściekła, szybka i efektowna, jak na strategię, akcja.

→| MAMMOTH TANK ATTACKS

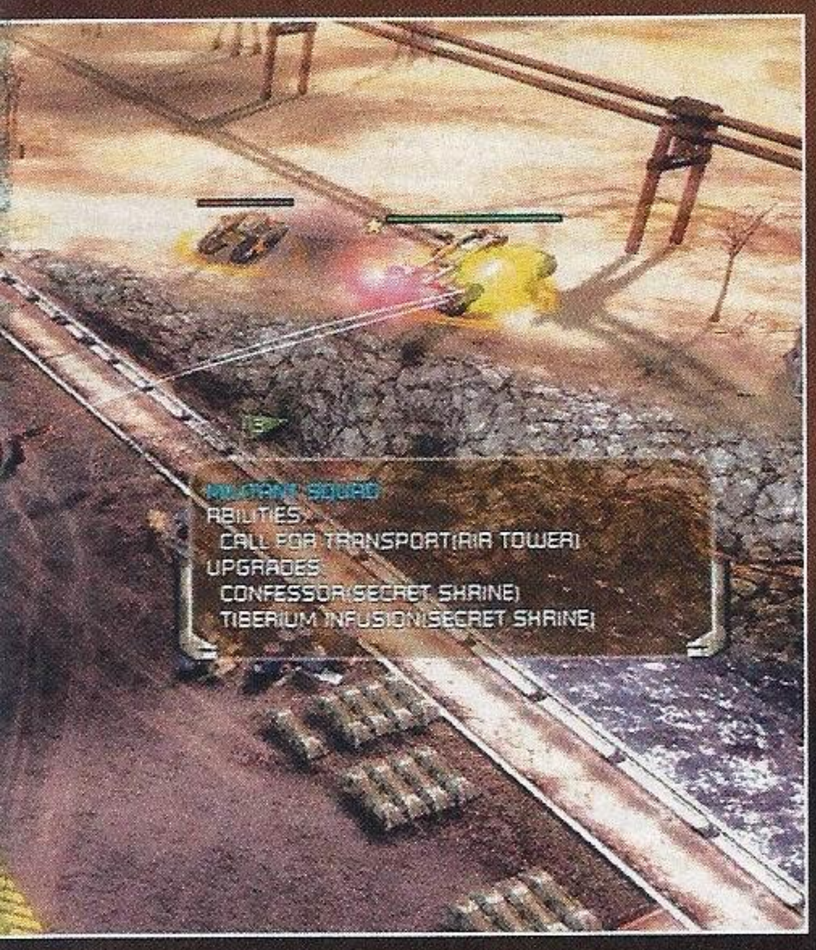
Po raz kolejny do walki o Tiberium, energię w najczystszej postaci, walczą ci dobrzy (GDI) oraz źli (NOD) i nie cofną się przed niczym, by pozbyć się rywali. Misje polegają głównie na zniszczeniu wrogiej bazy, która znajduje się gdzieś nieopodal, ukryta za mgłą nieodkrytej części mapy. Nasze wojska muszą mieć jednak zaplecze do działania i dlatego podstawą każdej misji bojowej jest wybudowanie bazy, dostarczającej zarówno rekrutów, jak i służącej do wielu innych rzeczy. Trzeba natychmiast wybudować elektrownię, koszary służące do produkcji (treningu) nowych rekrutów, przetwórnię Tiberium z kombajnami wydobywającymi cenny surowiec, a potem już jakoś całe to zarządzanie leci jak z płatka. Mikroekonomia, czyli zdobywanie pieniędzy, by następnie przeznaczyć je na budowę struktur i oddziałów, nigdy nie była motywem przewodnim Command & Conquer – tutaj zawsze liczył się przede wszystkim refleks i umiejętności szybkiego podejmowania decyzji w warunkach bojowych. Na ogół bowiem nasze oddziały są w mniejszości, choć ludki są waleczne i kulom się nie kłaniają. W miarę postępów w grze pojawiają się coraz mocniejsze machiny bojowe (kto pamięta czołgi Mammoth? Kilka Mamutów potrafi dosłownie zrównać z ziemią bazę przeciwnika), nowe oddziały, opcje i możliwości – autorzy bardzo sprawnie prowadzą gracza przez coraz trudniejsze i rozbudowane starcia. Zadania również stają się trudniejsze i trzeba będzie nielicho się napocić, by je wypełnić. Właśnie, zadania – na ogół pod koniec każdej misji trzeba rozwalić w drobny mak bazę przeciwników, ale wcześniej dostajemy też inne wytyczne – na przykład utrzymać Pentagon, zaatakować Biały Dom, za pomocą bezbronnych inżynierów (a więc przyda im się eskorta) przejąć kontrolę nad kluczowymi budynkami w mieście. W każdej misji są też dodatkowe zadania, które można, ale nie trzeba zaliczyć. Ale jednak warto – Achievementy czekają. Każda z misji może zostać rozegrana na trzech poziomach trudności, tak więc zarówno niedzielny gracz, jak i hardcore'owiec znajdzie tu odpowiednią porcję rozrywki. Jednak poziom trudności rośnie relatywnie szybko i nieco dalej wcale nie jest lekko.

Początkowo gra oferuje kampanię wojskami GDI – Global Defence Initiative, później dochodzi cały scenariusz złowieszczego Brotherhood of NOD. A także trzeci, będący





■ Z lewej – Liroj. To znaczy demoniczny Kane, jeden z przywódców Brotherhood of NOD, złej i okrutnej frakcji. U góry – nasi bezpośredni przełożeni (gdy gramy jako GDI). Michael Ironside to znana postać w świecie gier video – przecież od lat podkłada głos pod niejakiego Sama Fishera, bohatera Splinter Cell. Zresztą Mr Ironside aktywnie udziela się w róznych produkcjach z naszej branży – wiedzieliście, że grał jedną z głównych ról w horrorze Run Like Hell?



■ Grafika ma swoje momenty, szczególnie, gdy przez ekran przewalają się tony oddziałów prujących do siebie z wszelkiej możliwej broni. Konsola dźwiga to jak może, choć czasem animacji zdarza się zachrupać.

KIEROWANIE ODDZIAŁAMI JEST SZYBKIE I INTUICYJNE – TO W MOJEJ OPINII NAJLEPSZY SYSTEM STEROWANIA RTSEM WYMYŚLONY DLA POTRZEB KONSOLI

pewną niespodzianką, której nie chcę zepsuć... Choć dodam, że jest niezwykle intrygująca, ale nie do końca tak fajna, jak się tego na początku spodziewałem. Ważne, że jest i przedłuża zabawę o kilka kolejnych godzin.

→| LANDO CARLISSIAN?

Command & Conquer 3: Tiberium Wars to prawdziwa superprodukcja ze studiów Electronic Arts. Nie tylko gra ma śliczną i estetyczną oprawę menusów, ale, co dla mnie jest przemiłym wręcz dodatkiem, liczne scenki filmowe, podczas których możemy śledzić rozwijającą się fabułę. EA nie żałowało na nie środków – są nakręcone w pełnym HD, nie widać żadnych kompresji i choć w porównaniu do hollywoodzkich produkcji w najlepszym przypadku lokują się w średniej lidze filmów SF klasy B, to jak na naszą branżę, powtarzam, to superprodukcja. Przewijający się przez centrum dowodzenia gracz obserwuje wszystko z perspektywy pierwszej osoby – generał, grany przez Michaela Ironside (Rasczak ze Starship Troopers) szaleje i wydaje rozkazy, pojawiają się fajne laski, gdzieniegdzie kręci się niejaki Sawyer z Losta oraz Lando Carlissian z Gwiezdnych Wojen – naprawdę fachowa sprawa, choć naturalnie nie są to gwiazdy pierwszego formatu. Aha – Kane, dowódca Brotherhood of NOD, aka łysy dziad z brodą, grany jest przez tego samego typa, co kiedyś! Mi takie rozwiązanie niezwykle przypadło do gustu i znacznie podwyższyło przyjemność płynącą z zabawy.

→| JOYPADEM TEŻ SIĘ DA

Największą bolączką wszelkich strategii przenoszonych na konsole zawsze było, jest i będzie sterowanie, które mimo usilnych prób kolejnych ekip nigdy nie będzie tak samo intiucyjne czy szybkie, jak w przypadku wyposażonego w myszkę i klawiaturę (do skrótów) peceta. Ale nie znaczy to od razu, że kierowanie niewielkimi oddziałami na konsoli musi być od razu niewygodne. Bo nie musi, co pokazała choćby poprzednia gra oparta na tym samym silniku – Battle For Middle-Earth II. Zmagania w Tiberium Wars najlepiej zacząć od blisko półgodzinnego samouczka wyjaśniającego podstawy operowania joypadem w tak pozornie skomplikowanej grze. Warto zapoznać się z lekcjami – pokazują, w jaki sposób efektywnie zaznaczać oddziały, jak je grupować, jak szybko powrócić do własnej bazy, naturalnie po to, by naprodukować więcej ludków. Cały patent polega na odpowiednim wykorzystaniu prawego spustu, który rozwija kontekstowe menu, obsługiwane następnie przez krzyżak. Choć początkowo sprawa wydaje się skomplikowana, po kilku misjach śmigałem jak szalony wydając polecenia żołnierzom, budując kolejne elektrownie, czy lotniska dla bombowców. Bardzo fajnym rozwiązaniem jest delikatne przyklejanie się kursora do najbliższego oddziału; nieźle wypada obracanie i zoomowanie widoku... Ba, nawet przesuwanie pola, bo tutaj manipuluje się mapą, a kursor zawsze zostaje w środku, jest intuicyjne i bardzo szybkie, nawet miejscami za szybkie. Ogólnie jednak całość zrealizowano znakomicie, żeby nie powiedzieć: doskonale. To w mojej opinii najlepszy system sterowania RTSem wymyślony dla potrzeb konsoli. Szkoda tylko, że nie ma sposobu, by przełączyć się na mapkę znajdującą się w lewym dolnym rogu ekranu – po dużych mapach trzeba śmigać w naprawdę szaleńczym tempie, ale da się to zrobić.

ACHIEVEMENTY

Do zdobycia czekają 22 Achievementy, warte w sumie tysiąc punktów. Dwa z nich są dobrze ukryte – tylko dla maniaków gotowych poświęcić pół życia na zgłębienie tej gry. Najciekawsym patentem wydają się jednak te negatywne, warte zero punktów – na przykład można dostać wstydliwe oznaczenie za przegranie pięciu multiplayerowych potyczek pod rząd, bądź, co ciekawe, za trzy nieudane próby podejścia do jednej misji w singlu.

■ Mr. Sawyer z Losta zaplątał się na plan Tiberium Wars i gra sobie jedną z ról. Fajnie nawet mu poszło.

→| ŁADNA GRA

Na dużym telewizorze HD gra wygląda dobrze, choć nie rewelacyjnie. To w końcu strategia, więc moc procesorów idzie, można powiedzieć, w co innego niż bump-mapping. Choć Tiberium Wars absolutnie nie ma się czego wstydzić – tekstury są ostre i wyraźne, wszelkie obiekty, jak choćby budynki czy zmechanizowane pojazdy pomykające po mapie, są bardzo szczegółowe nawet przy maksymalnym zbliżeniu. Radośnie maszerujące na rzeź ludziki machają rączkami i nóżkami, a gdy strzelają z rakietnic, za pociskami ciągną się smugi dymu. Nieźle też wyglądają eksplozje i liczne refleksy świetlne. Niestety, gra potrafi zachrupać, gdy na ekranie dzieje się za dużo – a uwierzcie mi, że w dalszych misjach momentami można dostać oczopląsu od ilości jednostek przewalających się na ekranie, spektakularnie eksplodujących w kłębach ognia i dymu. No i niektóre plansze są ładniejsze, szczególnie te z większą ilością zabudowań, inne zaś nie trzymają tak wysokiego poziomu. Nie ma też specjalnie sensu grać na zwykłym telewizorze SD – widoczność jest słaba, czcionki i ikonki robią się praktycznie nieczytelne, a gra nie pokazuje swojego potencjału.

Bardzo podoba mi się również ścieżka dźwiękowa – sama muzyka zagrzewająca do boju nie jest nachalna, a jednak ją słychać, podobnie jak potwierdzenia otrzymanych rozkazów wykrzykiwane przez poszczególne oddziały, czy liczne komunikaty wygłaszane miłym kobiecym głosem. No a aktorzy w scenach filmowych, to zawodowcy, więc spisują się na medal.

→| JEST LIVE!, JEST SKIRMISH...

Naturalnie zabawa przez Live! odgrywa w Tiberium Wars niebagatelną rolę. Jednocześnie może ścierać się aż czterech graczy, także w zespołach. Przygotowano kilkanaście specjalnych plansz, oczywiście zróżnicowanych zarówno pod kątem wielkości, jak i rozmieszczenia złóż Tiberium. Developerzy zadbali także o różne tryby rozgrywki – poczynając od standardowego versusa, przez capture the flag, king of the hill i inne. W przypadku strategii czasu rzeczywistego opóźnienia i ewentualne lagi nie mają aż takiego znaczenia, jak przy grach stricte zręcznościowych i trzeba przyznać, że zabawa jest przednia. Może dlatego, że po drugiej stronie kabla zasiada taki sam gracz, który również musi operować joypadem, a nie kieruje oddziałami siłą umysłu. Gra współpracuje także z Xbox Live Camera i pozwala na obserwowanie innych graczy w małych oknach. Komuś może to się podobać. Miłym ukłonem ze strony autorów jest także symulacja multiplayera dla jednego gracza – jeśli nie ma on akurat ochoty na kontynuowanie scenariusza, może wybrać opcję Skirmish, w której rolę partnerów do gry przejmują boty. Coś takiego powinno częściej znajdować się grach nowej generacji i to nie tylko strategiach – także w strzelaninach fpp

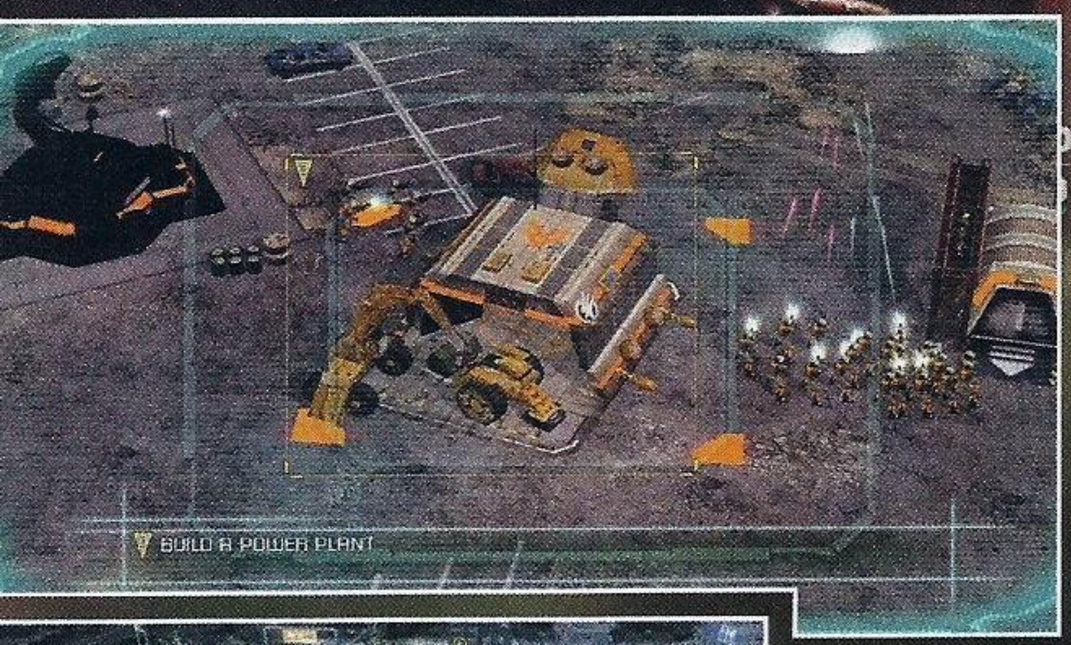
MIŁYM UKŁONEM ZE STRONY AUTORÓW JEST TAKŻE SYMULACJA MULTIPLAYERA DLA JEDNEGO GRACZA – JEŚLI NIE MA ON AKURAT OCHOTY NA KONTYNUOWANIE SCENARIUSZA, MOŻE WYBRAĆ OPCJĘ SKIRMISH, W KTÓREJ ROLĘ PARTNERÓW DO GRY PRZEJMUJĄ BOTY

→| DLA MNIE BOMBA

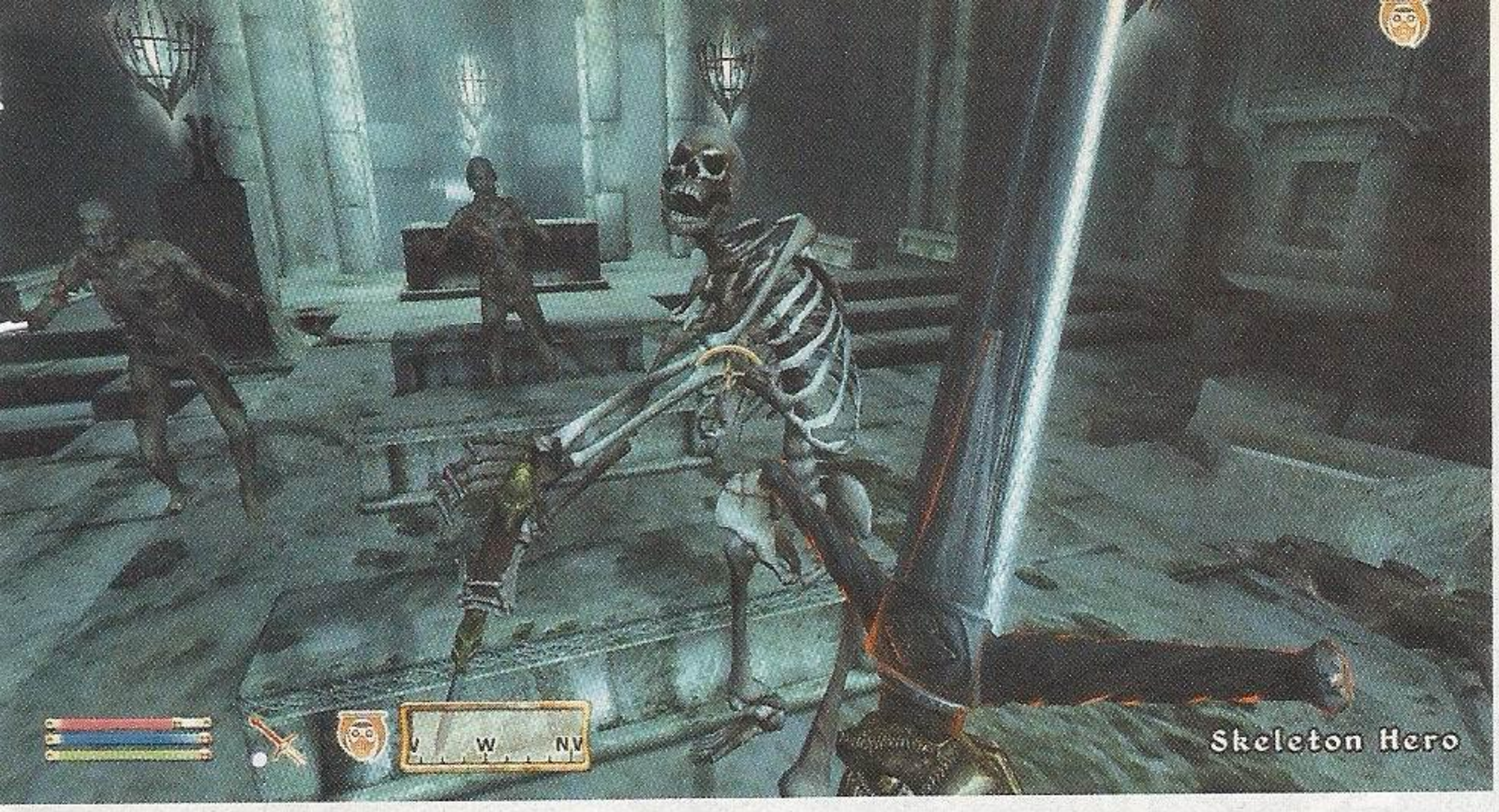
Command & Conquer 3: Tiberium Wars udowadnia, że RTSy nie muszą być kojarzone jedynie z pecetami – jeśli ktoś bardzo chce i dostanie na to odpowiednie środki, bez większego problemu stworzy bardzo dobrą strategię na konsolę, z odpowiednio zbalansowanym sterowaniem. Z jednej strony, jeśli macie w domu odpowiedniego peceta i macie ochotę na tę pozycję, możecie się wahać – większy komfort sterowania jest sporą pokusą. Ale z drugiej strony – ja bawiłem się na 40-calowym LCDku, leżąc radośnie na kanapie i w życiu bym tego nie zamienił na biurko w kącie, dwa razy mniejszy moniak i krzesełko, żeby nie powiedzieć taboret. Ale wybór, jak zawsze, należy do Was. ■■

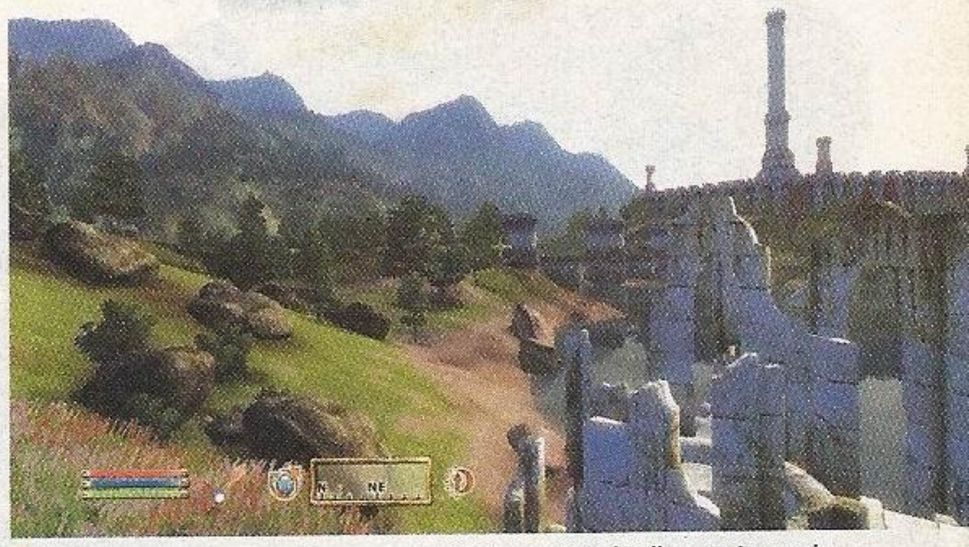
OCENA 8.5/10

RTS NA KONSOLI? JASNE, ŚWIETNIE WYSZEDŁ!



■ Konflikt ma skalę globalną, więc gra rzuca nas, jako odnoszącego coraz większe sukcesy dowódcę, po różnych częściach świata. Co oczywiście umożliwiło grafikom przygotowanie przeróżnych plansz – pustynnych, miejskich, czy zalesionych.





■ Żaden erpegowy poszukiwacz przygód nie opuści okazji spenetrowania takich ładnych ruin, nawet jeżeli spieszy się właśnie do miasta na randkę...

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

„KAŻDA PODRÓŻ ZACZYNA SIĘ OD PIERWSZEGO KROKU"

txt: MARCELLUS

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Bethesda
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Ogrom świata, grafika, dźwięk, walka, sto godzin zabawy.
ZŁE: Demoniczni przeciwnicy oraz niektóre nasze uczynki.
BRZYDKIE: Czasami coś chrupnie, czasami coś się dorysuje.

GULASH: Rozbawiła mnie informacja o tym, że jedna z największych angielskich sieci sklepów z grami pokłóciła się z Ubisoftem i nie dystrybuowała przez pierwsze dni sprzedaży Obliviona na PS3, co jednak nie przeszkodziło grze wylądować na czołowych miejscach listy sprzedaży. To doskonały, obszerny i znakomicie pomyślany anglosaski erpeg, z widokiem z oczu i bez mangowego ścierwa. Nie żebym miał coś przeciwko mandze, naturalnie ;)

Od razu przejdę do rzeczy, bo nie za wiele miejsca przeznaczyliśmy na drugą recenzję Obliviona (obszerną reckę wersji na X360 znajdziecie w N+88). O niewielu grach na PS3, które zostały skonwertowane lub ukazały się równolegle z tymi na X360 można to tak zdecydowanie powiedzieć, ale Oblivion rzeczywiście na PS3 wygląda ładniej i gra się w niego przyjemniej, niż na konsoli Microsoftu. Lepsza jest widoczność, gra rzadziej chrupie, a teksturki są naprawdę najwyższej próby. Nie wiem czy to zasługa pojemniejszego nośnika czy też może kilkumiesięcznego dopieszczania tej wersji, ale tak właśnie jest. Wizualia to jedno, ale w tym wypadku nie grafika gra pierwsze skrzypce – otóż na PS3 czasy ładowania są o wiele szybsze niż na X360 – trwają kilka, góra kilkanaście sekund. Z całą pewnością nie napotkacie tu także momentami rujnującego zabawę z Oblivionem na X360 buga, który powodował, że swap konsoli Microsoftu zapychał się danymi, przez co otworzenie głupiego inventory trwało jakieś koszmarnie długie sekundy, a ładowanie poziomów nawet minuty. Oczywiście można było ten problem dość łatwo rozwiązać, o czym zresztą pisałem rok temu w recenzji Obliviona na X360, ale co się naprzeklinałem zanim znalazłem rozwiązanie, to moje. Znajdziecie za to zintegrowany dodatek Knights of the Nine, ale większości innych bonusów, które można ściągnąć z Xbox Live już nie. Podobnie jak świeżego dodatku – Shivering Isles.

→I BEZ PAKOWANIA?

Jak widzicie na załączonych obrazkach – Oblivion to gra fpp, choć można przełączyć się na tpp, ale ten widok akurat nieco zasysa, lepiej pozostać przy domyślnym, co więcej – to rpg fpp (tadam, kto jeszcze tego nie wiedział – ręka w górę!). W przeciwieństwie jednak do zaludniających zazwyczaj konsole Sony japońskich gier rpg, w których fabuła zajmuje ważniejsze miejsce niż swoboda (która zazwyczaj jest iluzoryczna) tutaj od samego początku można robić co się chce. Od samego? No, niezupełnie niestety – pierwsza godzinka schodzi na przebijaniu się przez nudne podziemia i kanały i jest swego rodzaju tutorialem, podczas którego zapoznajemy się z podstawami mechaniki gry, wybieramy wiarę i profesję (ważny moment gry – po wyjściu z kanałów nie można już tego w żaden sposób zmienić!). Oczywiście gra próbuje nadziać nas na fabularny haczyk, ale prawdę mówiąc nie bardzo jej się to udaje – śmierć cesarza Uriela Septima niespecjalnie mnie obeszła i po wyjściu z podziemi przez ładnych kilkanaście godzin nawet nie starałem się wykonać misji powierzonej mi tuż przed śmiercią przez władcę. Co jest o tyle śmieszne, że czas powinien coś tu jednak znaczyć, ale tak nie jest i gra cierpliwie czeka z wszelkimi wydarzeniami, aż zechcemy postawić swe stopy w odpowiednim miejscu. I bardzo fajnie.

Nieco mniej fajny jest sposób levelowania postaci oraz to, że przeciwnicy przybierają na sile wraz z nami. Nie wszyscy, ale większość tak. Otóż nie ma tu czegoś takiego jak punkty doświadczenia – skille zwiększają się poprzez ich używanie (coś jak w GTA bieganie). Jeżeli chcemy być nieźli w mieczu – musimy nim dużo machać w walce – to proste. Ale już jeżeli chcemy być zwinni i szybcy – warto poruszać się po świecie sposobem Tygryska. Skacząc oczywiście. Co tak swoją drogą jest trochę głupie. A na pewno głupio wygląda. Chyba jednak wolałbym klasyczne rozdzielanie punktów, choć rozwiązanie z samoczynnym przyrostem cech z całą pewnością jest wygodne i bardziej naturalne, a przede wszystkim – w zasadzie niezauważalne, co sprawia, że nie ma ciśnienia na pakowanie postaci. Można skupić się na fajniejszych rzeczach. Eksploracji przeogromnego, naprawdę gigantycznego świata i walce.

→I GIGANTOMACHIA

Przed graczem stoi cały kontynent czekający na zwiedzenie – jest tu naprawdę wszystko, czego można się spodziewać po świecie fantasy: świątynie, zamki, zapomniane ruiny, miasta i wioseczki, gęste knieje i ośnieżone szczyty, jeziora i rzeki (naprawdę ładna jest woda), pola uprawne, ale przede wszystkim kilometry lochów, katakumb, podziemi, jaskiń i pieczar wypełnionych stworami czyhającymi na nasze życie (i złoto!) – od goblinów aż po opętanych kultystów, którzy z pewnością znaleźliby się na liście sekt, do których lepiej nie wstępować. Wszystkich ich można załatwić na różne sposoby, w zależności od profesji – mieczem, łukiem lub magią. Można napierać

■ Teleportacja może i jest szybkim sposobem podróżowania, ale czy warto tracić takie widoczki?

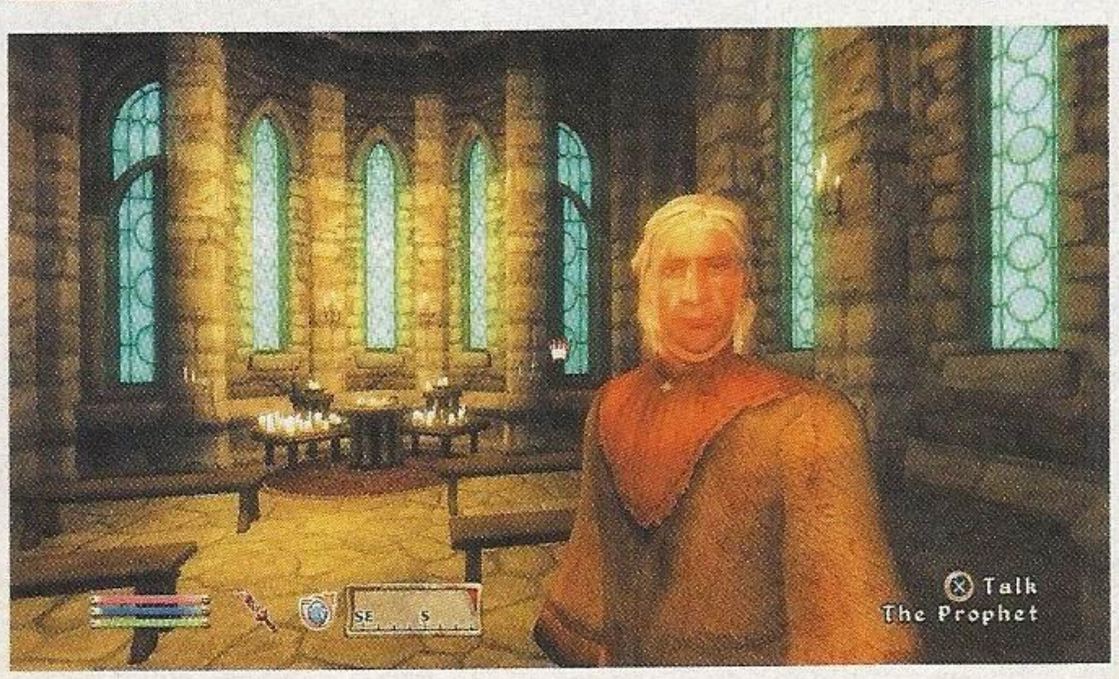
z pieśnią bojową na ustach i otwartą zasłoną przyłbicy, ale można przemykać się w cieniu. I choć na początku gra wydaje się skomplikowana, to nie ma się czego obawiać – od razu po wyjściu z podziemi można ruszać w świat szeroki w poszukiwaniu przygód i skarbów, bo sterowanie naprawdę jest przyjazne, a dziennik, w którym umieszczane są najważniejsze informacje, służy podpowiedzią, co trzeba zrobić, by questa wypełnić, a kompas wskazuje drogę do celu. Oczywiście cały ten świat żyje – każdy nasz publicznie popełniony występek sprawi, że będą nas odtąd ścigać przedstawiciele władz. Czasami niestety dzieje się to przez przypadek, gdy w czasie walki przez nieuwagę lub zapalczywość trafimy strażnika – w grze powinien się znaleźć umieszczony wygodnie pod jakimś przyciskiem komunikat – „Przepraszam panie władzo, to było niechcący!"

→I OGROM ŚWIETNOŚCI

W Obliviona po prostu trzeba zagrać dla samego doświadczenia rozległości i skomplikowania tego świata oraz mnogości ścieżek, którymi można podążyć – wielokrotnie zbaczałem z drogi do celu, bo gdzieś w lesie zauważyłem jakieś ruiny, albo trafiłem na jaskinię, którą wydała mi się niezwykle ciekawa... Parę godzin później główny quest nadal leżał odłogiem, podobnie jak te pomniejsze – naprawdę długo łaziłem sobie po tym świecie dla samej przyjemności sprawdzenia, co czeka na mnie za najbliższym zakrętem. ■■

OCENA 9.4/10

NADAL MŁODA, PIĘKNA I PEŁNA TAJEMNIC



■ Po twarzach postaci widać, jakie mają do nas nastawienie – fajne rozwiązanie.

S.O.C.O.M. US NAVY SEALS COMBINED ASSAULT

TA GRA POWINNA SIĘ NAZYWAĆ SOCOM TRZY I PÓŁ, I BYĆ SPRZEDAWANA ZA POŁOWĘ CENY. TO NIE JEST KONTYNUACJA, TYLKO ZWYKŁY MISSION PACK

■ Rozbudowany trening pozwala porządnie opanować sterowanie i poznać wszystkie tajniki Socoma. Jest przyjemny do momentu aż nie trafi się na naukę wydawania rozkazów i okaże się, że żołnierze nie mają zamiaru ich wykonywać.

■ Nie mogło zabraknąć obsługi headseta, ale nie używajcie go przechodząc kampanię. Foki słabo rozumieją, co się do nich mówi i jeszcze przypadkiem rzucą sobie granat pod nogi. Zabawa online bez słuchaweczek traci połowę uroku.

txt: MIELU

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Zipper Int.
- Liczba graczy: 1 (32)

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Jak zawsze online, co-op, łączenie z PSP.
ZŁE: Grafika, plansze nieprzystosowane do co-opa, brak spójności.
BRZYDKIE: Sztuczna inteligencja.

GULASH: Mielu twierdzi, że to gra dla nowych w temacie S.O.C.O.M.'a, ale moim zdaniem to pozycja tylko dla maniakalnych fanów tej serii. Nie wnosi nic nowego, ale jest niezła.

Zdążyliśmy się do tego przyzwyczaić. Brothers in Arms czy Burnout to dwa pierwsze z brzegu przykłady na to, jak dzisiaj traktowane są ważne, przynoszące spore zyski licencje. Wiemy, że wersje na PS3 i X360 są opracowywane, ale zanim trafią na półki sklepowe można wziąć gotowy silnik i jeszcze raz wydać niemal ten sam produkt na peesdwójkę, której wcale się nie pali, by zejść ze sceny. Jaki by nie był dobry, Burnout Dominator został stworzony tylko po to, żeby przynieść EA jeszcze trochę więcej łatwej kasy.

Combined Assault wygląda jak trzeci Socom i jeśli chodzi o tryb online, o czym będziecie mogli przeczytać za chwilę, nie oferuje praktycznie niczego nowego. Co wcale nie jest wadą, bo stworzona przez Zipper Interactive seria pokazała, że PlayStation 2 była doskonale przygotowana do obsługi rozgrywek poprzez sieć. Natomiast, jeśli chodzi o zabawę offline, pewne błędy obniżają radość płynącą z gry. Dlatego każdy posiadacz „trójki" może sobie Combined Assault podarować, no chyba, że bardzo chce spróbować nowego w serii trybu kooperacji.

→| W KUPIE RAŹNIEJ

W co-opie, dostępnym zarówno poprzez net, jak i po LANie, może się bawić do czterech graczy jednocześnie. Eliminowanie terrorystów z kumplami jest zawsze przyjemne, ale jeśli mieliście wcześniej do czynienia z R6: Vegas szybko zauważycie, że Socom ma niewiele w tym temacie do powiedzenia. Przeciwnicy nie stają się silniejsi ani inteligentniejsi, co nie pomaga im w walce z dobrze poukładaną drużyną. Inna sprawa, że poziomy zupełnie nie są dostosowane do co-opa. Vegas pokazało, jak wiele można zrobić w tym temacie, dając graczom swobodę obierania drogi, wyboru celów, ogólnie wypełniania jednej misji na kilka różnych sposobów. Można jednak potraktować dołączenie trybu kooperacji jako test, czy sprawdzi się on w Socomie.

Główną siłą Combined Assault jest oczywiście multiplayer na trzydzieści dwie osoby. Oferuje siedem trybów rozgrywki i około dwudziestu map, z których część wyjęta została żywcem z trzeciej odsłony serii, co pozwala na zmierzenie się z posiadaczami tamtej gry. W przeciwieństwie do co-opa, mapy są wręcz idealnie dostosowane do multi. Obojętnie, jaki preferujecie styl gry, czy campowanie ze snajperki z ukrycia, czy podkradanie się do przeciwnika zakończone jednym strzałem z shotguna, powinniście być zadowoleni, że projekty poziomów nie ograniczają Was w tym temacie. Może tylko przyczepiłbym się do ich wielkości – są rozległe i zdarza się, że trzeba czekać aż

dwóch, czy trzech pozostałych na placu boju graczy najpierw się odnajdzie, a później pozbawi życia, co trochę zbyt długo trwa. No i nie można zapomnieć o możliwości stworzenia własnej listy przyjaciół, założenia klanu i rywalizowania o miejsce na leaderboardach. Pod względem trybu online Socomowi wiele zarzucić nie można.

→| SAMOTNY BEZ SIECI

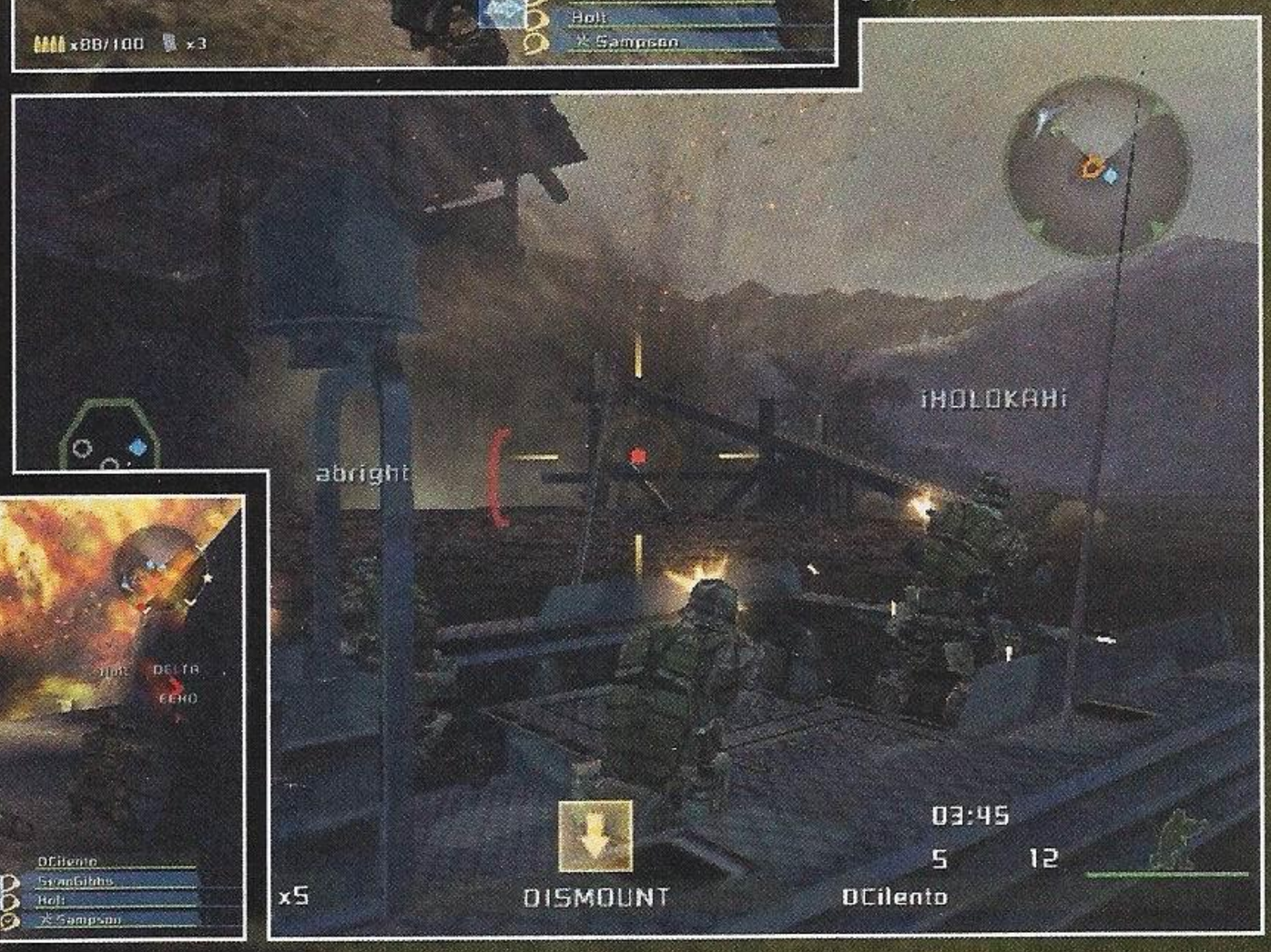
Kampania dla samotnika to osiemnaście misji toczących się w fikcyjnym Adżykistanie połączonych ze sobą w dość luźny sposób. Nie jest z góry narzucone, która będzie kolejna – gracze sami mają zdecydować, wybierając spośród kilku możliwości. Niby w ten sposób gra stała się mniej liniowa, ale już fabuła nie trzyma się zbytnio kupy, przez co czasem nie czuć, że przechodzi się tryb kampanii, a tak zwany Instant Action. Jak sama nazwa wskazuje w trybie tym chodzi o możliwość odpalenia dowolnej misji i rozpykania jej dla samej przyjemności eksterminacji przeciwników.

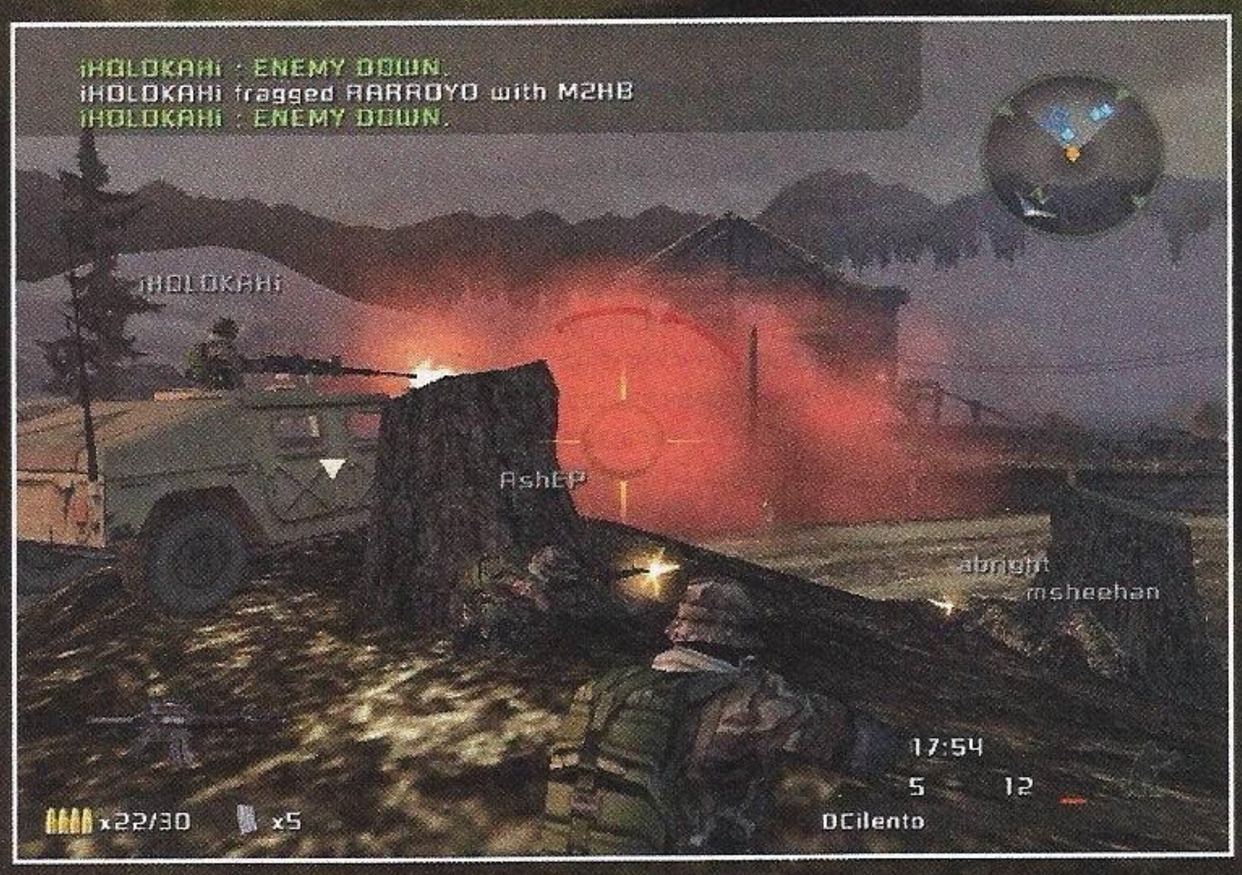
Zgodnie z Socomową tradycją kolejne misje polegają na odbijaniu zakładników, porywaniu lub zabijaniu jakiejś grubej ryby, wysadzaniu w powietrze kluczowych dla wroga budynków, urządzeń i pojazdów, a także na zdobywaniu cennych informacji ułatwiających zabawę w dalszej części rozgrywki. Prócz nich trafiają się zadania drugorzędne nagradzane przykładowo nowymi rodzajami broni, w którą później można wyposażyć się przed rozpoczęciem kolejnej misji. Odpowiedni dobór wyposażenia i arsenału jest kluczowy dla pomyślnego ukończenia gry, tylko nie napalajcie się zbytnio, gdy dostaniecie jakiegoś fajnego shotguna. Nie wolno zapomnieć, że wystarczy kilka kul, by pozbawić bohatera życia, więc najlepiej sprawdza się broń do walki z daleka. Tym bardziej, że przeciwnicy potrafią boleśnie trafić, gdy tylko bohater nieostrożnie wyjdzie na otwarty teren i nawet apteczka wtedy nie pomoże. Tylko jak wytłumaczyć podkomendnym, żeby idiotycznie nie pakowali się pod ostrzał? Tutaj właśnie wychodzi największa wada gry – kretyńska SI.

■ Zipper Interactive to jedna z hołubionych i pieszczonych przez centralę ekip Sony. Dzięki nim przecież i pierwszej części S.O.C.O.M. świat przekonał się, że japoński koncern także potrafi uruchomić zabawę online, wzorem Microsoftu. Teraz wieść niesie, że Zipperowcy w pocie czoła dłubią next-genowego S.O.C.O.M.'a na PlayStation 3 i doprawdy byłoby dziwne, gdyby tego nie robili.

POŁĄCZENI

Combined Assault współpracuje z wydanym na PSP SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2. Podłączając kieszonsolkę do PS2 poprzez kabel USB synchronizuje się dane, co wpływa bezpośrednio na kolejne misje rozgrywane na obu konsolach. Przykładowo w Combined Assault trzeba przejąć helikopter, ale jest on bardzo dobrze broniony przez kilkunastu przeciwników. Ciężka sprawa, ale wystarczy odpalić odpowiednią misję na PSP polegającą na eliminacji tych żołnierzy i następnie podpiąć sprzęt do PS2, by dane zostały zaktualizowane. Nagle okazuje się, że helikoptera nikt nie pilnuje i można się nim bez obaw zaopiekować. Nie oznacza to jednak, że koniecznie musicie kupić PSP i Fireteam Bravo 2, żeby w ogóle myśleć o ukończeniu CA. To dodatek, a poza tym dobrze świadczy o autorach. Nie dość, że jak mało kto zainwestowali w online na PS2, to jeszcze bawią się w łączenie konsoli z PSP.





→I GŁUPI I GŁUPSZY

W Combined Assault bohater dowodzi trzema prowadzonymi przez konsolę żołnierzami, co oznacza, że może wydać im kilka różnych rozkazów. Na przykład wskazać dokąd cały oddział ma się udać. Teoretycznie, bo w praktyce można być niemal w stu procentach pewnym, że któryś wojak (Szwejk?) zupełnie nie zrozumie, czego się od niego oczekuje i będzie stał jak wryty w jednym miejscu. Albo spróbuje wykonać rozkaz, ale pójdzie w złym kierunku, zablokuje się w krzakach i nie znajdzie sposobu, aby się z nich wydostać.

W ogóle żołnierzom straszne trudności sprawia przemieszczanie się. Wystarczy odejść od nich na dużą odległość, a zgubią się pozostawiając bohatera bez wsparcia ogniowego. Czasem zamiast obejść jakąś na przykład dużą skałę, usilnie próbują się po niej wdrapać nie zważając na fakt, że jest zwyczajnie zbyt stroma, żeby tego dokonać.

Na szczęście dotyczy to również przeciwników. Wielokrotnie widziałem jak po ataku na dwuosobowy patrol jeden z żołnierzy zaczynał biegać w panice to w lewo, to w prawo, a drugi w tym czasie zamieniał się w słup soli stając w miejscu i nie ruszając się na krok. Inna sprawa, że często terroryści z niewiadomych powodów starają się podbiec jak najbliżej oddziału Fok i prowadzić ostrzał z pięciu metrów. Rzadko kiedy udaje im się dobiec dalej niż do połowy drogi. Mógłbym wymieniać dalej. Głusi i ślepi przeciwnicy nie odnotowują faktu, że stojącego pięć metrów obok nich kompana broni jakiś pocisk pozbawił głowy. Aha, skoro o tym mowa, w Combined Assault nie ma w ogóle krwi. Jakoś tak poprawnie politycznie się zrobiło – jucha nie leci, miejscem akcji jest fikcyjne państwo. Żaden szalony obrońca moralności nie powinien się do tej gry przyczepić.

GŁUSI I ŚLEPI PRZECIWNICY NIE ODNOTOWUJĄ FAKTU, ŻE STOJĄCEGO PIĘĆ METRÓW OBOK NICH KOMPANA BRONI JAKIŚ POCISK POZBAWIŁ GŁOWY

→I TAK TO WIDAĆ

Podsumowując – pod względem zabawy online nowy Socom zrobił mały krok naprzód, dzięki dodaniu trybu co-op, ale już rozgrywka dla samotnika to dwa duże kroki wstecz. Nie poprawiono SI i nie zadbano o dopieszczenie fabuły i zachowanie spójności kolejno toczących się misji. Do tego doszła jeszcze niestety trochę już przeterminowana oprawa graficzna. W odróżnieniu od mdłego i brzydkiego otoczenia modele postaci wyglądają fachowo, ale ich animacja mówiąc kolokwialnie zasysa. Ponadto często zdarza się, że żołnierze zatapiają się do połowy w skałach, ścianach, czy w podłożu. Zdarzają się również wyczuwalne spadki liczby wyświetlanych klatek animacji.

Przynajmniej muzyka nie odstrasza, chociaż nie wiem czy nie jest aby zbyt wzniosła, zbyt patetyczna. W grze nie czuje się takiego klimatu, jak w Medal of Honor czy Call of Duty, więc orkiestra symfoniczna wcale nie musiała z siebie dawać aż tak dużo. Na plus zaliczyłbym za to odgłosy broni oraz całkiem niezłą pracę lektorów.

Czy zatem warto kupować? Jak macie trójkę, to nie. Jak nie będziecie grać online, to też nie. To raczej propozycja dla nowych w temacie, chcących ogarnąć zabawę poprzez sieć na PS2. ■■

OCENA 7.3/10

JAKBY JEJ NIE BYŁO, TO BYM NIE PŁAKAŁ

Każda część ekwipunku, którą mamy przy sobie, lub którą nosimy, warta jest jeden punkt. Wraz z postępem w grze, nasza postać może tachać coraz więcej. Tyle, że to trochę dziwne – butelka magicznej mikstury zajmuje tyle, co wielka zbroja?

DUNGEON SIEGE THRONE OF AGONY

HIT ZNIKĄD – NIE WIDAĆ, A CIESZY

txt: qsh

PSP

- Wydawca: 2K Games
- Producent: SVS/GPG
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■■

DOBRE: Długość, złożoność, rozbudowanie, klimat.
ZŁE: Chwilami kamera, ze dwa mechanizmy.
BRZYDKIE: Na moje trudno się tutaj czegoś takiego doszukać.

MARCELLUS: Jak Baldur's Gate Dark Alliance... Jak ostatni Everquest... Łapie i nie chce puścić. Doskonała pozycja.

Tak to właśnie jest z niespodziankami – są niespodziewane, heh. Tak więc, nieświadom niczego, odpaliłem sobie na chwilkę omawianą pozycję. Siedziałem nad nią do rana. A później w drodze na uczelnię. I na wykładzie. Jednym, drugim, piątym. Wessało mnie doszczętnie. Jak to możliwe? Już tłumaczę.

Każdy chyba słyszał o grze Diablo. Nam, konsolowcom – powinna ona być trochę znana, ponieważ pierwsza z dwóch części wyszła też na PS one (a sejw zajmował całą memorkę, hehe). Jeśli jednak idea Diablo nie jest Wam znana – przybliżę. Oto jest postać widziana z góry pod lekki kątem. Na wstępie wybieramy jej klasę spośród takich, jak czarodziejka, mag bitewny, czy wojownik-mięśniak-barbarzyńca. Następnie dostajemy teren podzielony na kolejne plansze, który zwiedzimy wszerz i wzdłuż na własnych nogach. Teren mocno naszpikowany piekielnym nasieniem – kipiący potworami. Śmigając przez kolejne bagna, lasy, moczary, czy jaskinie upiększamy ziemię truchłem ofiar, co podbija poziom doświadczenia postaci. Wraz z nim rosną specjalne umiejętności, indywidualne dla każdej z klas. Proste. A wciąga jak bagno.

→I O CZYM MOWA

Fabuła w hack&slashach (taki podgatunek RPG) nie powinna raczej silić się na Oskara, wystarczy, że będzie motywować do przebijania się przez hordy wrogów. To, jak gra wygląda, już wiecie. DS jest dokładną kalką wspomnianych klasycznych rozwiązań, a przykładowe klasy żywcem wyciągnąłem z niej właśnie. Gra różni się jednak nieco od Diablo choćby tym, że oferuje trójwymiarową grafikę oraz kompletowaniem pomagierów. No i każda z klas ma konkretnego przedstawiciela określonego imieniem. Historia nawiązuje do dawnych kataklizmów, do rodów królewskich, piekielnych omenów i innych, nie mniej złowrogich zjawisk. Trzy akty to akurat tyle, by podbić statystyki postaci do niebotycznych wysokości i cieszyć się długaśnym czasem zabawy. Nie doszukałem się w menu konkretnego licznika, ale na oko mogę powiedzieć, że jakieś dwadzieścia godzin przebijałem się przez pierwszy akt. Barbarzyńcą.

Jednak najbardziej rajcujące jest pakowanie postaci. Jeden przycisk odpowiada za atak fizyczny – X. Pod O i Trójkąt można już wrzucać wybrane z listy umiejętności. Jest ona – ta lista – jednak dość obszerna, więc dorzucono kombinację R z geometrycznymi przyciskami, co sprawdza się świetnie. Tym samym np. R+O to podwyższenie obrony na kilka sekund, a R+X atak ogłuszający stojących w pobliżu wrogów. Mniej więcej połowa umiejętności jest pasywna – przeznaczenie punktów doświadczenia na jedną z nich na stałe podnosi kolejne atrybuty. Może i czyta się to jakoś niełatwo, ale wierzcie mi – w praniu wszystko sprawdza się wyśmienicie.

→I DZIKI TOPÓR ROGÓW ZAJĄCA

Całkiem niedawno brat zaciągnął mnie do grania w Diablo 2 w kooperacji. Gra słynie z losowego generowanie nazw przedmiotów i wrogów, co prowadzi czasem do absurdalnych złożeń wyrazów. Z tego, co udało mi się wygłówkować, w DS nie ma tej opcji, jednak to pogoń za coraz lepszym ekwipunkiem jest głównym motorem napędowym zabawy. Po pokonanych przeciwnikach (w tej roli gnomy, trolle, dzikie bestie, wilki, niedźwiedzie – pełen zwierzyniec z gościnnym udziałem okazów z Czarnobyla) zostaje złoto lub worki z łupem. Wszelkiego rodzaju ostrza, miecze, broń miotana, różdżki, kusze, łuki – wszystko, czego dusza zapragnie. Ale przecież nie będziemy biegać na golasa – od zakutego łba zaczynając, przez napierśnik, na stopach obutych w żelazne saboty kończąc – każdy element dobierzemy z przepastnego inwentarza gry. Tak samo, jak różnego rodzaju talizmany, pierścienie i amulety. Część przedmiotów podnosi znacznie niektóre umiejętności i statystyki, przez co ich noszenie z czasem staje się nieodzowne. Zauroczył mnie ten system wyraźnie uzależniając. Zdobyte gadżety można zabrać do miasta używając w tym celu zwojów portalu miejskiego™ (znak firmowy z Diablo, hehe).

Ledwie wspomniani w tekście pomocnicy to całkiem miły dodatek. Jest wśród nich nawet osioł... Kopie tylnymi szkitami ogłuszając przeciwników.

Jeśli podczas czytania tego tekstu komuś serce zaczęło szybciej bić to znaczy, że ma podobną skłonność jak ja – nie trzeba go zachęcać do poznania tego fantastycznego świata. Wiele radości sprawia śmiganie między miastami na mapie świata, walka z bossami, pakowanie postaci w miejscach na pozór niedostępnych.

To naprawdę przemiła niespodzianka. Do tego ładnie wyglądająca i brzmiąca jak Pan Pierścionków. Szczerze polecam. ■■

OCENA 9.0/10

UZALEŻNIAJĄCY KIESZONKOWY KLON DIABLO

A WADY, PANIE qsh?

Wady? Na siłę – momentami kamera lekko wariuje pokazując jakieś wektory, albo po prostu nic. Następnie dziwnym wydaje się fakt, że bossów można pokonywać w kółko, a oni zawsze zostawią cenne przedmioty po sobie. Na początku mi się to bardzo spodobało, ale później jednak okazało się wadą, gdy obładowany magicznymi mieczami i tarczami wędrowałem z pola walki do sklepu stając się masakrycznie bogaty w pół godziny. Dziwi też fakt, że za poniesioną śmierć nie ma żadnej kary, a tylko restart poziomu. No dobra – jak się teleportuje do miasta i wraca, to zaczyna się miejscówkę od początku, a nie od miejsca, w którym zostawiliśmy teleport. To dlatego nie mogłem dać wyższej oceny.

mArgines
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

OPEN SEASON

■ Konsola: PS2, GCN, Xbox, Xbox 360 ■ Wydawca: Ubisoft ■ Ocena: 5.2/10

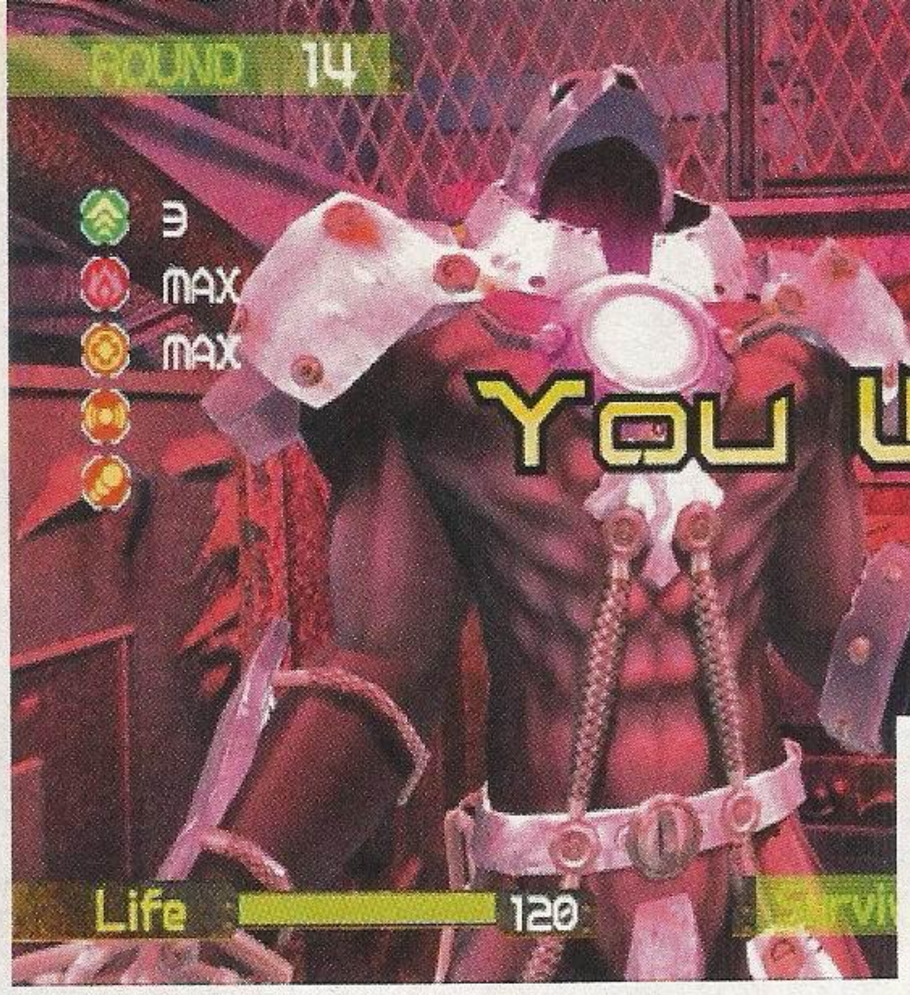
Open Season ukazała się na kilku konsolach: obu Xboxach, GameCube i wreszcie na PS2. Na żadnym sprzęcie nie wywołała szału. Jak łatwo się domyśleć, gra jest niczym innym, jak elektroniczną adaptacją filmu ze stajni Sony Pictures znanego w Polsce pod tytułem *Sezon na Misia*. Mnie również nie rzuciła na kolana, co więcej – okrutnie znudziła. Standardem staje się, że wytwórnie filmowe produkujące animacje wypuszczają na rynek film w pakiecie z grą – prawie zawsze ze szkodą dla tej drugiej.

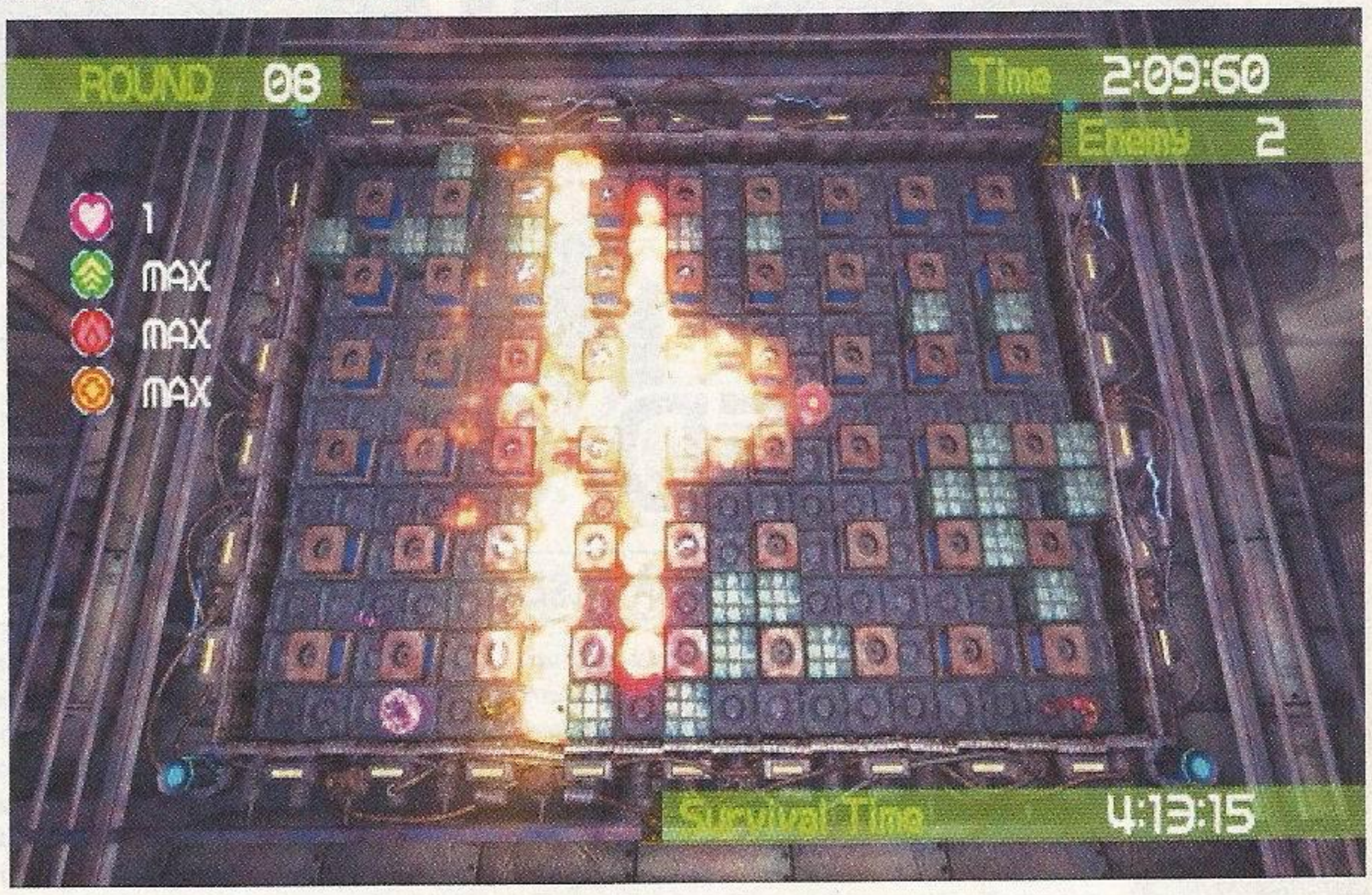
W grze poznajemy losy niedźwiedzia grizzly Booga (Bogusia) oraz jelenia Elliota. Spotkamy także strażniczkę leśną Beth i kłusownika Shawa. Głównym celem bohaterów jest przetrwanie w lesie w trakcie sezonu łowieckiego. Nie jest to zadanie specjalnie skomplikowane ani porywające – przynajmniej dla mnie – gra jest bowiem beznadziejnie prosta, wręcz urągająca inteligencji – nawet nie dorosłego, ale nastoletniego gracza. Rozumiem jednak, że nie taka jest grupa docelowa jej odbiorców; gdybym miał mniej niż 10 lat pewnie ostro zagrywałbym się przygodami sympatycznego miśka i jelenia. W trakcie gry Boog zdobywa sojuszników, którzy jednoczą się z nim w walce o życie, możemy m.in. wykorzystywać skunksy jako rodzaj broni biologicznej. Poza misjami typowo przygodowymi, gdzie musimy wykonać jakieś zadanie, staniemy też przed wyzwaniami zręcznościowymi. Fajny jest też system odpowiadania na pytania – musimy kręcić analogiem, aby zwierzak wykonał gest odpowiadający „tak" lub „nie".

Mimo że grałem na siedmioletnim sprzęcie, jakim jest PS2, nie dostawałem oczopląsu patrząc na telewizor z odpaloną grą, warstwa graficzna prezentuje się nawet więcej niż przyzwoicie – jest bardzo cukierkowa i słodka. Postacie i obiekty są wykonane na najwyższym poziomie, patrzy się na nie z przyjemnością. Miło w tle śpiewają ptaki.

Jeśli macie kilkuletnie dziecko, albo nawiedzającego Was od czasu do czasu bratanka, któremu jakoś nie można odpalić Resident Evil, nie wahajcie się – na pewno będą zadowoleni. [Kim Bar Tek] ■■

Fajny Bomberman, co? Patrząc na same screeny w życiu byśmy się nie domyślili, że to nowe przygody szalonego „bombiarza"...





BOMBERMAN ACT ZERO

POZNAJCIE BOMBERMANA PRZYSZŁOŚCI

txt: MARCELLUS

XBOX 360

- Wydawca: Konami
- Producent: Hudson
- Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Są stare Bombermany. Ten nie.
ZŁE: Niemożność save'owania, brak multi na jednej konsoli...
BRZYDKIE: Kolory, postacie, design, profanacja.

GULASH: To mogła być niezła propozycja... na Xbox Live! Arcade za całe 400 MP. Podobnie zresztą, jak opisywany miesiąc temu Tetris Evolution. Tymczasem za normalną cenę nie warto na Act Zero nawet splunąć, nie mówiąc o patrzeniu, czy, broń Boże, kupowaniu. No i w jaki sposób mogło dojść do tego, że nie ma multiplayera na jednej konsoli? Żenada.

Albo może lepiej jednak nie... Wiadomo – Bomberman to legenda gier video, kolejne części pojawiają się na rynku od prawie trzech dekad, choć trzeba uczciwie przyznać, że ostatnich kilka odsłon było raczej rozczarowujących. No ale teraz nadszedł przełom, nowa generacja, nowy początek, blablabla. Powiem tak – klasyczny Bomberman został nieprawdopodobnie sprofanowany w tej nowej odsłonie. W poprzednim numerze recenzowałem Fuzion Frenzy 2 – zestaw mini-gier, którym ktoś zapragnął nadać futurystyczny, powerrangersowy wygląd. Nie wyszło to grze na dobre. Tym kimś była ekipa Hudson... Teraz zaś mam na tapecie grę **Bomberman: Act Zero** stworzoną również przez chłopaków z Hudson i również utrzymaną w futurystycznym, mrocznym, ponurym klimacie. Nie wiem czy ktoś ma tam obsesję na punkcie kolorowych pancerzy i ciemnych hal fabrycznych, ale w nowym Bombermanie nie znajdziecie żadnego z kojarzących się z nim elementów – kolorowej oprawy i stylu superdeformed. Bolesny to cios, ale załóżmy, że gra miała trafić do tych, którzy nie lubią radosnego klimatu i zabawy w multiplayerze przed jednym telewizorem. Czyli do kogo, co?

→I BOMBIARZ PIERWSZOOSOBOWY

Największa nowością w **Bomberman: Act Zero** jest tryb FPB – First Person Bomber, w którym zamiast standardowego widoku z góry na planszę, kamera pokazuje nam z dość niewielkiej odległości naszą postać w futurystycznym pancerzu. Na szczęście kamerą można obracać, co jest niezbędne, by w ogóle zlokalizować przeciwników oraz odrobinę ją oddalić, by widzieć nieco więcej niż kilka najbliższych klocków. Może na papierze podczas projektowania gry cały ten motyw wyglądał fajnie, ale w grze sprawdza się po prostu słabo. Po pierwsze: pozwala bawić się wyłącznie jednej (!) osobie, więc odpadają legendarne party z Bombermanem. A po drugie – zamiast kombinowania i zastawiania pułapek mamy ganianie się po labiryncie ze znikomą widocznością. Na szczęście jest też tryb klasyczny z widokiem z góry i ten jest fajniejszy (i cieszy się też większą popularnością na Xbox Live!), choć nadal mroczny i brzydki.

W **Bomberman: Act Zero** do przejścia jest ni mniej, ni więcej, a dokładnie 99 plansz o rosnącym poziomie trudności. Co daje jakieś dwie, może trzy godziny grania, żeby przejść wszystkie jednym ciągiem, ale... TRZEBA to zrobić jednym ciągiem! Nie ma możliwości zasejwowania gry, nie ma opcji popełnienia błędu i rozpoczęcia zmagań na planszy od nowa, każda śmierć postaci sprawia, że całą (pseudo)zabawę trzeba rozpoczynać od początku! A co jeżeli będę musiał wyjść – mam zostawiać konsolę włączoną, jak w zamierzchłych czasach PSXa bez memorki? Z tym, że X360 żre jednak „trochę" więcej prądu... jakieś trzydzieści razy.

→I SŁABO I BRZYDKO

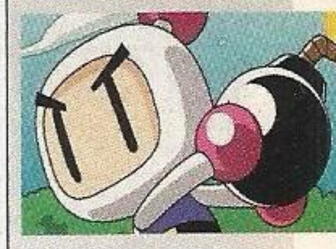
Oprócz nowego widoku doszły także nowe rodzaje znajdek na planszy (jak choćby spowolnienie, czy bomby odpalane zdalnie), a także pasek życia postaci – a tak, zgadza się – tym razem postać niekoniecznie ginie od jednego wybuchu. A jeżeli dodatkowo wciśniemy w odpowiednim momencie blok – stracimy jeszcze mniej życia. I o ile jest to jakiś pomysł, gdy do przejścia mamy ciurkiem 99 plansz, to jednak fajnie byłoby, gdyby życie odnawiało się na każdej z nich – czasami po prostu nie ma czasu na zebranie power-upa przywracającego życie. Oczywiście są różne rodzaje bomb i insze pierdółki, ale wątpię, żeby ktokolwiek zaszedł w tej grze wystarczająco daleko, żeby je obejrzeć.

Act Zero zasługuje na ocenę bliską tytułowemu zeru – jest bardzo brzydkie i ponure, słabe grywalnościowo i oferuje multi tylko online. A na serwerach i tak z rzadka można kogokolwiek spotkać. Na dokładkę gra jest sprzedawana prawie w cenie pierwszoligowych gier na X360, a jak dla mnie – powinna kosztować jakieś 50 zeta maks. Mam nadzieję, że Konami wrzuci na XBLA jakieś fajne, stare Bombermany, bo w to G nie da się grać. Ani na nie patrzeć. ■■

OCENA 3.3/10

MROK, INDUSTRIAL, CYBORGI... W BOMBERMANIE!?

27 LAT BOMBERMANA



To bez wątpienia jedna z najdłużej ukazujących się serii w historii gier – pierwsza część miała swą premierę w roku 1983 na tak zwanych domowych komputerach w stylu MSX, NEC PC-8801 czy ZX Spectrum (w Europie jako Eric and the Floaters), dwa lata później została skonwertowana na Famicoma, a w 1987 roku ukazała się na NESie w Stanach Zjednoczonych. W sumie różnych wariacji, spinoffów i remake'ów Bombermana na różnych (niemal wszystkich) platformach ukazało się ponad 50 (!), a najnowsze z nich to Bomberman Story DS, Bomberman Land Wii oraz zapowiedziany na PSP Bomberman Land Portable.

mArginesy

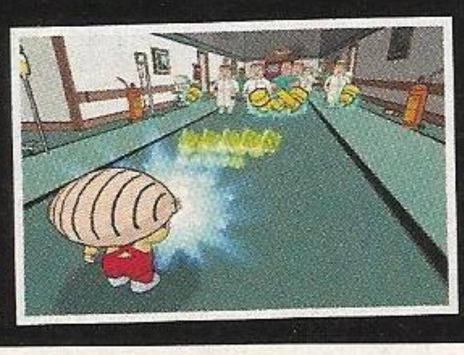
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

FAMILY GUY

■ Konsola: PS2, Xbox, PSP ■ Wydawca: 2K Games ■ Ocena: 5.8/10

Family Guy to gra na podstawie kreskówki o tym samym tytule. W Polsce kilka lat temu pierwsze dwa sezony nadawała TV4 (jako *Głowa rodziny*)– potem serial niestety zniknął z anteny. W grze przenosimy się do rodzinnego domu rodziny Griffinów w mieście Quahog. Spotykamy wszystkich domowników na czele z genialnym Stewiem, pojawiają się też inni bohaterowie znani z serialu, m.in. zboczony sąsiad Quagmire oraz Śmierć.

Gra pomimo obecności na marginesie wcale nie jest taka zła, gwarantuje to choćby nazwisko Setha McFarlane'a – twórcy serialu, który wspomógł swoimi pomysłami również ten tytuł, a także użyczył głosu większości najważniejszych bohaterów. W FG możemy zagrać trzema postaciami: Stewiem, który jak zawsze walczy z Bertramem, Peterem dążącym do absolutnej władzy nad światem oraz wiecznie żłopiącym martini gadającym psem Braianem.

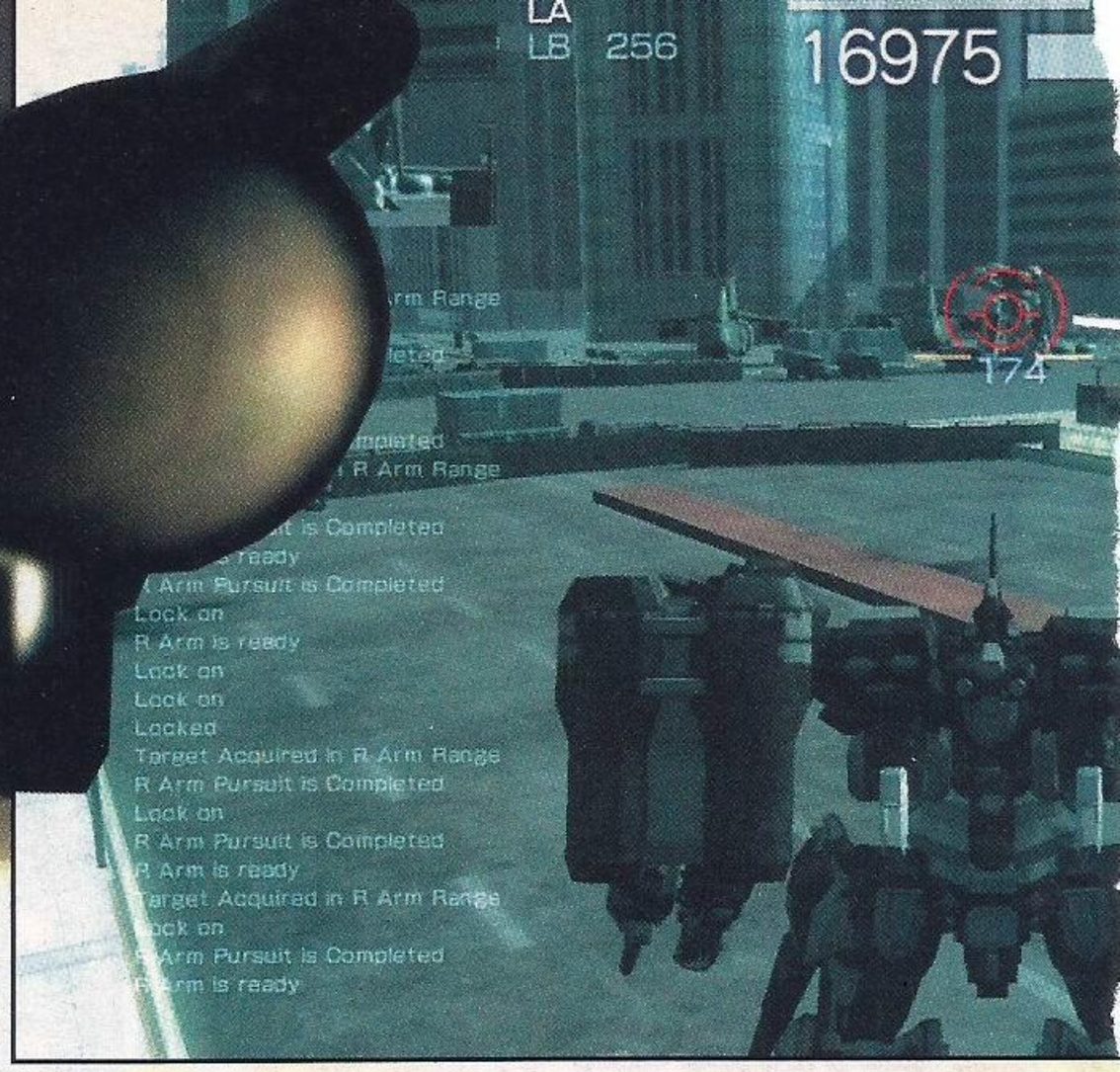


Family Guy to miks gatunkowy, spotkamy tutaj strzelankę, zręcznościówkę, a nawet skradankę – w tej ostatniej dziedzinie oczywiście bryluje Braian. Wspaniale prezentuje się oprawa graficzna, która nie kłuje w oczy, a przeciwnie – sprawia, że bardzo miło się na nią patrzy. Wygląda dokładnie tak, jak ta znana z serialu. Podobnie głosy postacią zostały użyczone oczywiście przez te same osoby, co w oryginale. Gra nawet zaczyna się identycznie, jak każdy odcinek serialu – rzutem na dom rodziny Griffinów.

Nie wszystko jest jednak takie różowe. Wkurza bijatyka w wykonaniu Petera, naprawdę trudno jest zmasakrować jednego przeciwnika, podczas gdy inny nie wiedzieć dlaczego pada na glebę po pierwszym ciosie. Dodatkowo sterowanie nieco kuleje, a rozwiązując zagadki często można utknąć na ładnych kilka chwil, kiedy totalnie nie wiadomo o co chodzi – prowadzi to do głębokiej frustracji.

Mimo pewnych zalet, jest to tytuł wyłącznie dla fanów serialu – ci będą na pewno zachwyceni kreskówkową grafiką, charakterystycznym humorem czy głosami postaci, ale reszta graczy może go sobie na luzaku odpuścić. [Kim Bar Tek] ■■

ARMORED CORE 4



ROZSĄDNA REINWENCJA ZASŁUŻONEJ SERII

txt: GULASH

Xbox 360 | PS3

- Wydawca: SEGA
- Producent: From Soft
- Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□□

DOBRE: Szybkość, efekty świetlne, kustomizacja robotów i odhardcore'owienie serii.
ZŁE: Za krótkie misje, taki sobie multiplayer.
BRZYDKIE: Zbliżenia na tekstury, ale tu się patrzy na roboty, a nie na skały.

MARCELLUS: Na Transformers też czekam – to przecież film Michaela Baya! Wielkim fanem mechów nie jestem i jak dla mnie AC4 jest po prostu prostą i brzydką strzelanką z za krótkim trybem single player. 5/10

Fani mechów są wśród nas. Całkiem dobrze znam gościa, który przytachał sobie z USA gigantyczny kontroler do eksperymentalnej gry Capcom Steel Battalion na pierwszego Xboxa. Ten sam gość dumnie nosi koszulkę z logo (nowym) Transformersów i przy każdej możliwej okazji ekscytuje się trailerem nadchodzącego filmu. Ów koleżka odpowiada na Wasze listy w FAQ... Tyle, że on cierpi na mechofilię. Dlatego do **Armored Core 4** podszedłem ja, jako nieco mniej skażony mechowym pierwiastkiem. I nieważne, że na końcu Evangeliona wzruszyłem się niczym niewiasty na końcu Titanica...

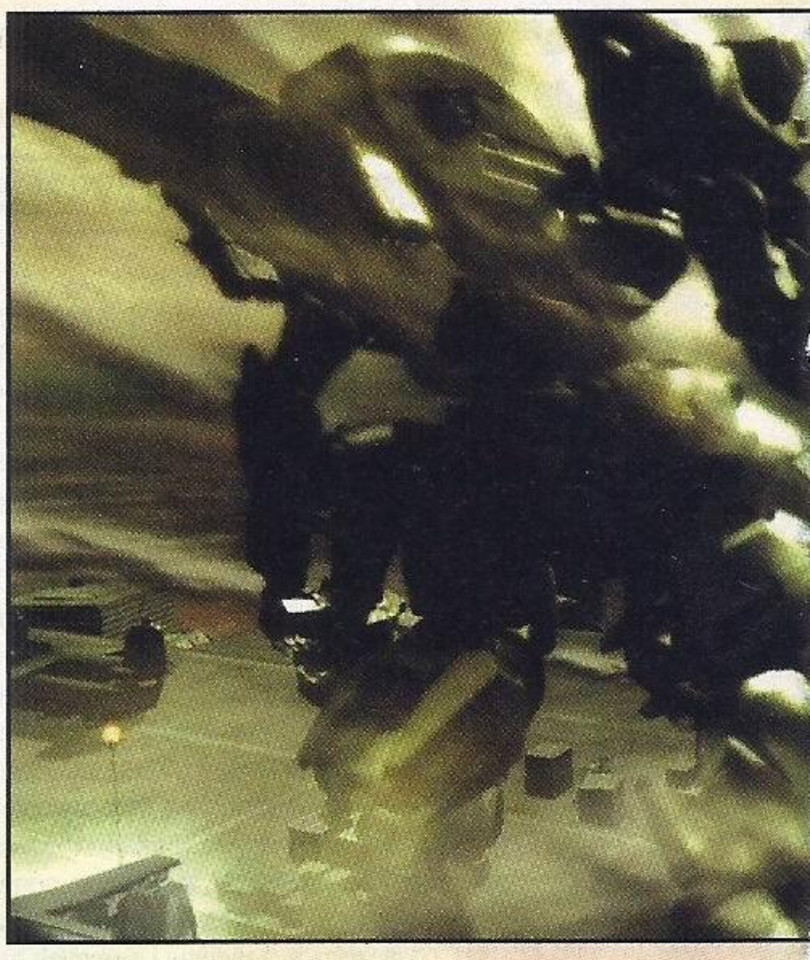
→I WIELKIE ROBOTY...

Armored Core, autorstwa From Software, to seria bez wątpienia wielka w swojej ojczyźnie. W tym roku obchodzi swoje dziesięciolecie – zadebiutowała jeszcze na PS one, zaś do tej pory pojawiło się siedem części gry, a każda kolejna nie wnosiła za wiele. Największy problem z Armored Core polegał zawsze na tym, że każda część nie była zbyt przystępna; tak jakby From skupiło się wyłącznie na fanach swojego produktu i szykowało kolejne epizody tylko z myślą o nich, ograniczając możliwość wejścia w temat nowym graczom. I jeśli hardcore'owo kochacie poprzednie Armored Core, możecie się czwórką nieco rozczarować – jest prostsza, pozmieniania tu i ówdzie, a także, co osobiście mi się podoba, właśnie przystępna. Co nie oznacza, że prosta i przyjemna. Scenariusz rysuje nam ponury los ludzkości skazanej na wegetację pośród walczących ze sobą gigantycznych korporacji, posługujących się do załatwiania własnych spraw najemnikami wyposażonymi w wielkie roboty. Nas zatrudnia niewielka kolonia, której taki porządek się nie podoba – mamy zatem napsuć im krwi działaniami dywersyjnymi. Rys fabularny jest dość ciekawy i intrygujący, ale podany w lekko niestrawnej formie – niemłody mężczyzna z ruskim akcentem melancholijnie opowiada coś na tle przesuwających się obrazów i trzeba się skupić, bo operuje dość specyficznym i miejscami trudnym angielskim. Choć samo intro, stylizowane na prawdziwe konflikty, w których miałyby uczestniczyć właśnie takie maszyny – nie powiem, doskonałe.

→I ...SĄ SPOKO, GDY SĄ SZYBKIE!

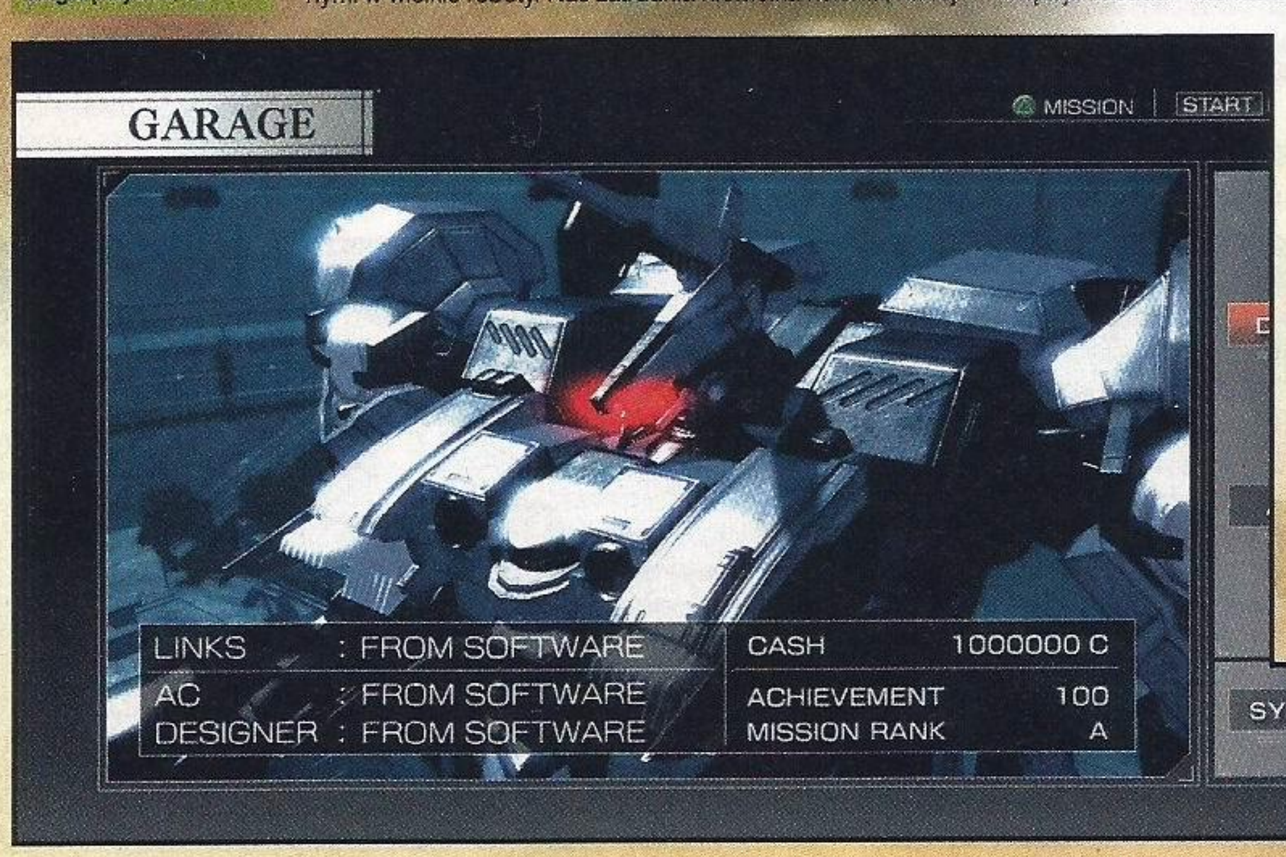
Jak wspomniałem, autorzy postanowili uprościć nieco sam schemat rozgrywki. Zabawa nie polega zatem tylko na pojedynkach z innymi pilotami mechów, choć oczywiście nie zabraknie i takich atrakcji. Trzydzieści siedem misji bojowych podzielono na kilka rozdziałów, a rozgrywać się będą w każdych możliwych warunkach – na obszarach zamkniętych i otwartych, w dzień i w nocy, niektóre rozpoczną się od efektownego zrzutu z odrzutowca. Jest zarówno anihilacja, jak i obrona celu, są też wspomniane pojedynki z doskonale wyszkolonymi pilotami, którzy w przeciwieństwie do mięsa armatniego stawiają zaciekły oprór.

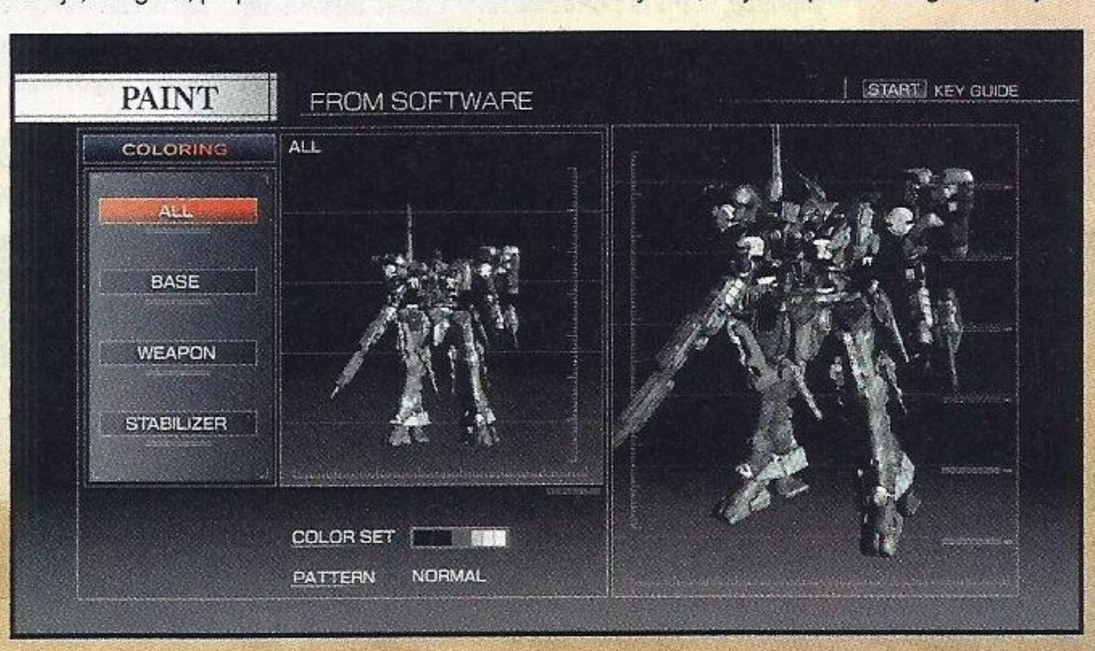
Gra jest bardzo szybka – kompletnie usunięto przegrzewanie się boostera, co jest radykalnym i jakże rozsądnym krokiem do przodu. A że dopałka jest dostępna aż pod trzema przyciskami (szybki boost do uskoków, ciągły boost i megaboost pozwalający na podlatywanie), które mają priorytet nad strzelaniem (bo do boosta wykorzystano R1 i L1) sami widzicie, jak ważnym aspektem gry się stała. Zresztą tu obowiązuje zasada – kto nie boostuje, ten ginie, po prostu. Całe



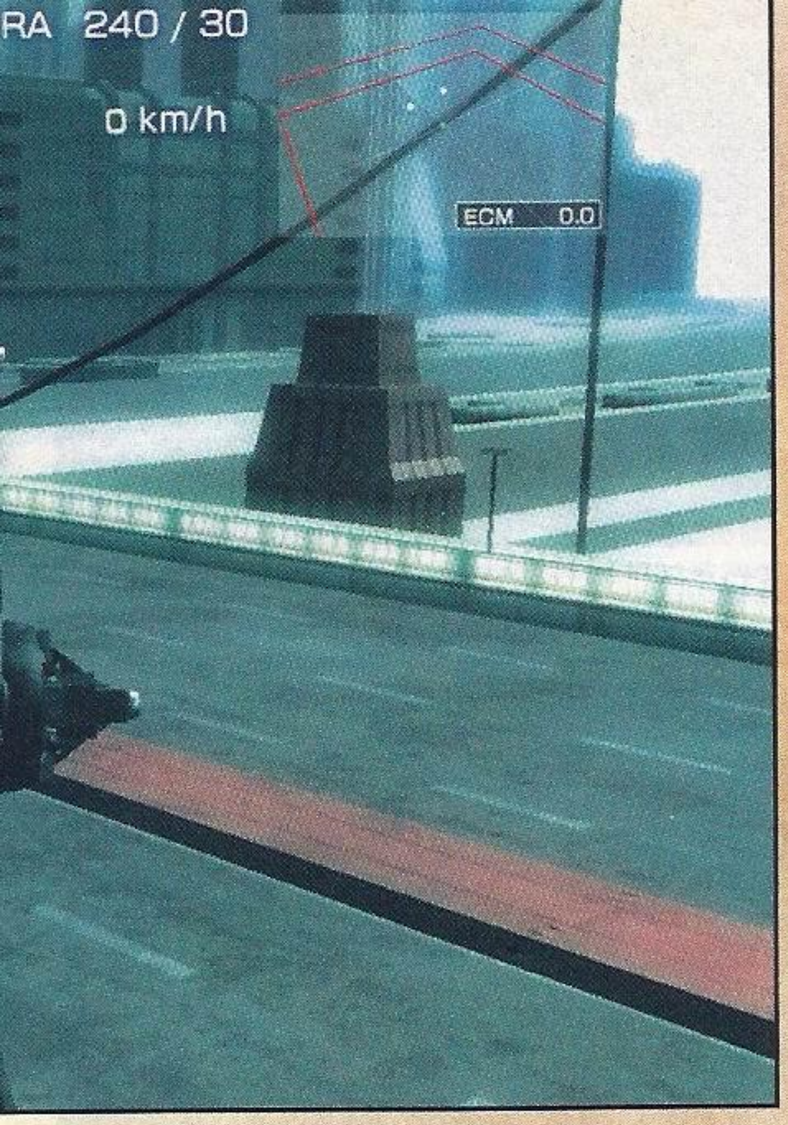
obłożenie joypada jest, pomimo moich obaw po zobaczeniu listy komend, intuicyjne i przyjemne; jest kilka ustawień, które można dopasować do własnych preferencji.

Jest tylko jeden problem – misje są przerażająco krótkie i każdą z nich można ukończyć w pięć minut. Co prawda są na ogół ekscytujące, a w kolejnych rozdziałach zaliczenie zadania za pierwszym razem będzie dość trudne, ale jednak pozostaje pewien niedosyt. Na przykład świetny szturm kanionem na fortecę wroga, bronioną przez wyrzutnie rakiet i oddziały piechoty, kończy się w momencie dotarcia do samej bramy i wyrżnięcia czterech broniących jej mechów – a przecież chętnie dałbym nura do środka i, nie wiem, rozwalił reaktor atomowy. Tak, w tym aspekcie czegoś brakuje.

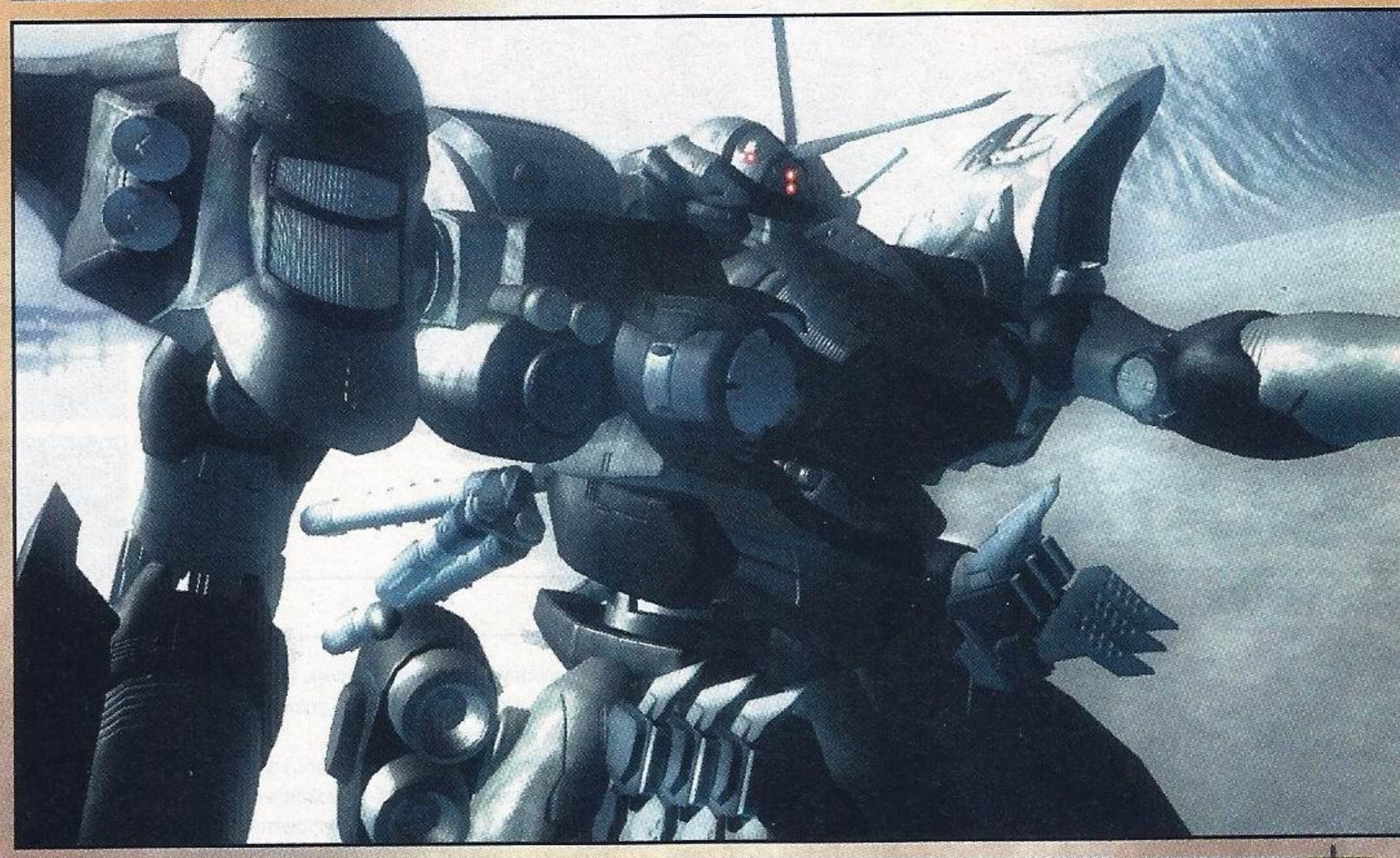




W garażu wszystkie mokre sny fanów wielkich robotów, zwanych potocznie mechami, zaczynają żyć własnym życiem. Tylko tu można nacieszyć się maszyną, modyfikować jej wygląd i uzbrojenie, kolorować, a nawet zabrać na testową jazdę po specjalnej planszy. Jednakże przy modyfikacji części i uzbrojenia warto pamiętać o jednej rzeczy, a mianowicie pieniądzach – w twardym i brutalnym świecie Armored Core 4 nie ma nic za darmo. Kasa pojawia się oczywiście za zaliczanie misji.



■ Tworzenie własnych znaków, widocznych potem na pancerzach mechów, to rzecz absolutnie obowiązkowa. Nie wyobrażam sobie ruszenia w bój bez tego.



Zaliczając misje odblokowujemy tak zwane Data Packs, które umożliwiają pojedynkowanie się z innymi najemnikami na specjalnej arenie. Pokonując tych, nierzadko świetnie sprawujących się w boju zuchów, dostajemy ich emblematy, a także, gdy pozyskamy już ich schematy techniczne, możemy używać ich robotów. A gdy zaliczmy wszystkie misje dla pojedynczego gracza, można zagłębić się w sieciowy multiplayer, który jednak wydaje się deko niedorobiony. Jest wprawdzie kilka rodzajów gier (jeden na jednego, czy zabawy zespołowe) i plansz (tych jednakże poskąpiono), ale całość nie sprawia wrażenia dobrze przemyślanej. Ale, jak mniemam, to dopiero początek serii na konsolach nowej generacji – następnym razem, widząc popularność zabawy online poza Japonią, From Software może przyłoży się do tego aspektu.

CO DALEJ?

→I POMALUJ SOBIE MECHA

Kustomizacja mechów zawsze grała pierwsze skrzypce w Armored Core i czwórka nie jest tu żadnym wyjątkiem – to właśnie tu wszyscy fani wielkich robotów mogą zrobić z nimi wszystko to, na co zawsze mieli ochotę. O ile wystarczy kasy, naturalnie. Można zmieniać praktycznie każdy element – od głowy, przez silnik, aż po takie detaliki, jak kolor broni czy emblemat namalowany na maszynie. Pełna dowolność – można z szybkiej i smukłej maszyny zrobić coś na kształt kombajnu zbożowego. Oczywiście, wszystko ma swoje plusy i minusy – na przykład lepszy pancerz jest cięższy, przez co szybkość mecha zostaje zredukowana, ale może w zamian warto pozbyć się osłony na nogi? Podobnie zresztą jest z bronią – standardowe wyposażenie, czyli karabin maszynowy, „plujka" wyrzucająca serię rakietek oraz gigantyczny miecz bojowy nie starczą na długo, ale do zakupienia lepszego i cięższego sprzętu potrzebne będą pieniądze zdobywane za wykonanie misji. Gatling czy mocniejsze rakiety, a może ten przepotężny miecz do walki w zwarciu? Takie oto dylematy pojawiają się w życiu każdego pilota mecha, a przy okazji najemnika. No i nie da się ukryć, że sam interfejs „garażowy" mógł być bardziej przejrzysty i po prostu lepiej zaprojektowany. Ale i tak w porównaniu do poprzednich części warto odnotować progres, szczególnie, że gra nie rzuca nas od razu na szerokie wody oferując setki i tysiące kombinacji, a dopiero dokłada nowy sprzęt z czasem.

→I W AKCJI

Pierwsze wrażenie po uruchomieniu gry i przejściu do samej akcji – spartańsko. Fakt, mechy są prześliczne, ale otoczenie nie zachwyca bogactwem szczegółów, jakoś specjalnie nie widać tej next-genowej pary, jaką nowe konsole mają przecież dostarczyć. Dopiero po dłuższej chwili i kilku misjach zacząłem wpadać w klimat tej gry – ascetyczny, surowy, nieco wyniszczony świat wielkich korporacji i najemników walczących w wielkich maszynach bojowych. Oko zaczęło wychwytywać liczne subtelności – zimne, nieprzyjemne i odpychające kolory nagle zaczęły wręcz idealnie pasować do całej wizji From Soft. Wystarczy odpalić boost w mechu, by obserwować drgania powietrza wyrzucanego przez silniki; albo posłać serię rakiet z zamontowanej na lewym ramieniu stalowego kolosa wyrzutni i obserwować najpierw ciągnący się za nimi dym, a potem śliczne eksplozje. Miejscami gra serwuje nam wręcz rewelacyjne efekty świetlne, oczywiście dopasowane do całego klimatu. Z pewnością ucieszy Was fakt, że wszelkie budynki czy inne elementy otoczenia można kompletnie zdemolować i zrównać z ziemią – walka w pozornie pustej hali z pewnością nie sprawiałaby tyle radochy, gdyby nie fakt, że niecelna seria posłana w sufit urywa kawały zbrojenia, które efektownie opadają na ziemię. Na minus można zaliczyć sporadycznie zwalniającą animację, oczywiście wtedy, gdy na ekranie dzieje się zbyt wiele dla konsoli (z drugiej strony – czy dla konsoli nowej generacji te kilka robotów to naprawdę zbyt wiele?). A także, co jest oczywiste, Armored Core nie wygląda choćby dobrze na standardowym telewizorze. Tylko HD pozwoli na pokazanie doskonale wyrzeźbionych kształtów stalowego potwora, choć po namyśle przyznaję, że to nie jest jakiś pokaz mocy, tylko poprawnie wykonana gra. Do dźwięku nie mogę się przyczepić, ale wypada mi pochwalić From za podwyższenie poziomu oferowanego przez poprzednie części – tym razem podnosząca ciśnienie muzyka nie przeszkadza, a jest integralną częścią zabawy. Podobnie, jak efekty wystrzałów, wybuchy i komunikacja z bazą.

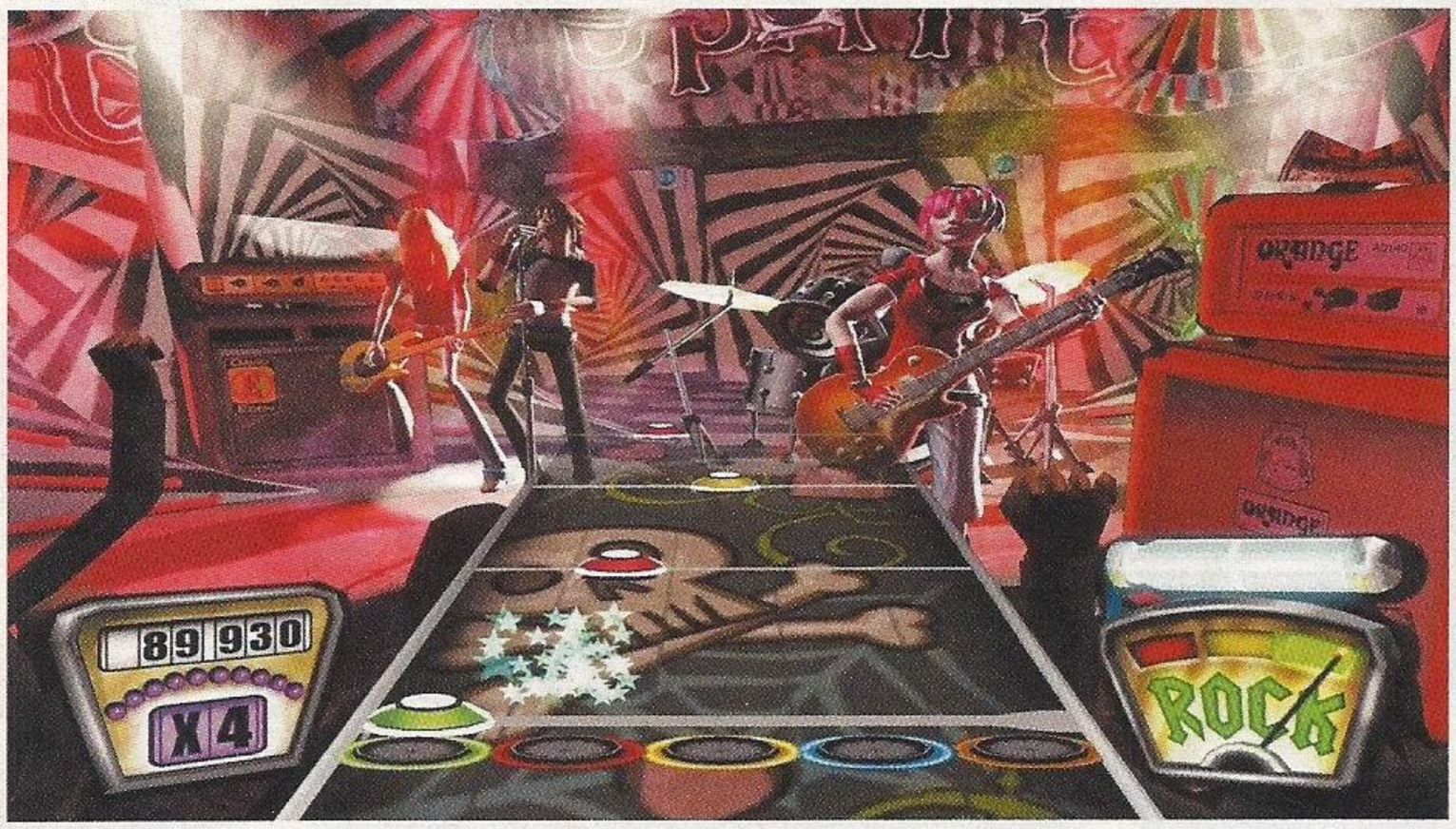
GRA JEST BARDZO SZYBKA – KOMPLETNIE USUNIĘTO PRZEGRZEWANIE SIĘ BOOSTERA, CO JEST RADYKALNYM I ROZSĄDNYM KROKIEM DO PRZODU

Jest wielce prawdopodobne, że ta gra podoba mi się bardziej, niż może podobać się Tobie. W całej redakcji nie znalazłem osoby, która powiedziałaby: „tak, to niezła pozycja", ale powiem Ci w sekrecie, oni się nie znają. Więc jeśli masz na biurku małą figurkę wielkiego robota, którą czasem jeszcze lubisz się chwilę pobawić, albo kiedyś malowałeś własne emblematy na pancerzach w którejś z poprzednich części Armored Core, nie wahaj się nawet przez chwilę. ■■

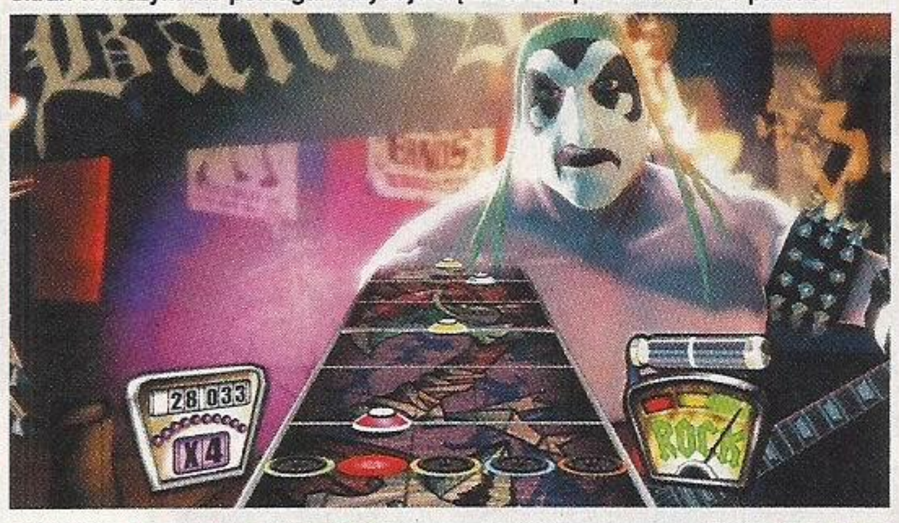
OCENA 7.0/10

DLA FANÓW WIELKICH ROBOTÓW I TYLKO DLA NICH

■ Oprawa jest jednak oszczędna i nawet charakterystyczna stylistyka nie jest tu niczym więcej niż tylko dekoracją. Ma być tylko dodatkiem i jako taki sprawdza się – nie ma się co nią zachwycać, ale ze swoich zadań się wywiązuje.



■ Podpowiem tylko, że na najwyższym poziomie trudności szybkość z jaką przelatują znaczniki przycisków i z jaką należy wszystko robić wymaga wyuczenia kawałków na pamięć i oparciu się jedynie na słuchu – patrzenie na ekran w niczym nie pomaga. Przydaje się za to małpia zwinność w palcach.



GUITAR HERO II

GRA, W KTÓRĄ GRA SIĘ TAK, ŻE SIĘ GRA. PROSTE

txt: BANAN

XBOX 360

- Wydawca: Activision
- Producent: Harmonix
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■

DOBRE: Gitara, pomysł, wykonanie.
ZŁE: Moje gitarowe skille.
BRZYDKIE: Niektóre kawałki.

GULASH: Dwie rzeczy. Po pierwsze, gitara nie jest bezprzewodowa, co moim zdaniem jest jednak słabe. Po drugie – ma jakiś port na rozszerzenie; być może niebawem pojawi się w sprzedaży pedał do efektów? Całe GH to kapitalna sprawa i każdy powinien przynajmniej sprawdzić to w akcji. Kupcie dwie gitary i w coopie zagrajcie na basie i prowadzącej...

Bo wiecie – są gry, w które po prostu się gra. Wygodnie siedząc przed telewizorem z padem, względnie prostując się w trudniejszych, czy wymagających większego skupienia momentach. Normalna sprawa. Ale są już gry, w których samo siedzenie nie wystarczy. Niektóre zaczynają wymagać zrobienia miejsca przed telewizorem na specjalną matę, przestrzeni do wykonania zamaszystego cięcia lub pchnięcia kulą. Ale to znak nowych czasów.

I jest taka gra, w której całe to granie rozpoczyna się jeszcze zanim człowiek w ogóle zbliży się do konsoli. Zaczyna się w łazience od postawienia irokeza na wodę (krótkotrwały efekt, ale wystarczy), w drodze do pokoju człowiek zrzuca koszulkę i ubrany tylko w luźne, sięgające połowy łydek spodnie ze zwisającym z boku łańcuchem wiesza na szyi pasek z gitarą, nie zwracając nawet uwagi na to, co dzieje się na ekranie i z trudem powstrzymując się przed pełnym napięcia nastrojeniem gitary (i tylko dlatego, że nie ma takiej opcji). Bo dopiero w taki sposób można zacząć w ogóle myśleć o zagraniu *Salvation Rancida*. Bo dopiero tak jest właściwie.

Poznajcie **Guitar Hero 2**. Grę, w której forma ma równie ważne znaczenie jak treść.

→I WIOSŁOWANIE NA EKRANIE...

Przyznam, że pierwsze granie nie poszło mi za specjalnie. Zaraz po wejściu do domu z przydużym pudłem kryjącym GH2, nie zwlekając podłączyłem gitarę do konsoli i odpaliłem grę, układając palce na klawiszach znajdujących się na progu gitary. Szybko przebiłem się przez opcje do free playa, odpaliłem pierwszy z brzegu kawałek i zacząłem rytmicznie wciskać przyciski na progu w miarę, jak ich symbole na ścieżce melodii przelatywały przez oznaczone pole. Z głośników dobiegał jednak jedynie przytłumiony, nieprzyjemny dźwięk. Po mniej niż minucie kawałek urwał się, a gra poinformowała mnie, że to nie ma sensu.

Dopiero pokorne wejście do menu i odpalenie koszmaru każdego wannabe hardkorowca – tutoriala, wskazało, że poza wciskaniem odpowiednich przycisków na progu w odpowiednich momentach trzeba jeszcze szarpać za podłużny przełącznik na środku gitary – odpowiada on za uderzenia palcami w struny. Nie, w życiu nie grałem na gitarze i nie przyszło mi do głowy, że należałoby robić tu coś więcej niż tylko wciskać przyciski na progu.

I właściwie to wszystko. **Guitar Hero 2** jest proste jak drut. Z listy wybiera się utwór muzyczny, ustawia poziom trudności (albo – w trybie kariery – najpierw wybiera poziom trudności i potem kawałek), a następnie próbuje przycisnąć odpowiednie przyciski na plastikowej gitarze w odpowiednim momencie, jednocześnie wprawiając struny w drżenie przesunięciem w górę lub w dół przełącznika. Cała uwaga początkującego gracza koncentruje się na środku ekranu, gdzie linia melodyczna pędzi przed siebie, a w tle wybrany przez nas gitarzysta szarpie druty wybranego modelu gitary. Jest też reszta zespołu, jakaś tam publiczność, po jednej stronie ekranu wskaźnik jej reakcji na nasze wysiłki, a z drugiej – punktacja oraz mnożnik aktywujący się w miarę bezbłędnego grania (kiedy się napełnia, podrywając gitarę do góry odpalamy tryb pomnażający przez pewien czas punkty – przyznawane oczywiście za sprawne przebieranie palcami).

→I ...BEZPIECZNIEJSZE NIŻ ŚPIEWANIE

W tej prostocie kryje się jednak sekret niesamowitej zabawy. Sytuacja jest podobna, jak w każdej Beatmanii, Dancemanii czy Singstarze. Fajny gadżet w ręku lub pod nogami plus fajne kawałki, to wszystko, czego trzeba do fajnego spędzania czasu. Nie wiedziałem jednak jak dobrze nadaje się do tego gitara. I jak ważnym elementem zabawy się staje. Bo jest tak – dla niektórych będzie narzędziem pozwalającym do perfekcji opanować zaproponowane przez autorów gry kawałki. I bardzo dobrze. Szacunek dla nich.

Ja mam inne potrzeby. Po jakim takim zagraniu kilku kawałków na Easy zacząłem koncentrować się nie tyle na szlifowaniu umiejętności, ale też na testowaniu wszystkich sposobów trzymania gitary, jakie widziałem – po funkcjonalnym, ale jakże nudnym normalnym, przeszedłem na model szkolny z gitarą trzymaną wysoko pod samą szyją, jak kazał Morello z Rage Against the Machine, fallicznoglamrockowy z gitarą opuszczoną do samej podłogi i trzymaną między nogami, przez ten z gryfem trzymanym wzdłuż ciała pionowo... Ba, nie odpuściłem nawet siedzącego Claptona. Kiedyś w życiu człowiek musi coś takiego zrobić. Po prostu.

Tu zresztą musze przyznać, że ze zmianą pozy przed telewizorem poszło mi łatwiej niż z udanym odgrywaniem kawałków. Na Easy operuje się tylko trzema przyciskami, czyli nie trzeba przesuwać dłoni i wystarczy tylko w miarę sprawnie poruszać palcami wskazującym, środkowym i serdecznym. Ale już medium i wyższe to poważna sprawa, szczególnie przy kombinacjach kilkuprzyciskowych. Wybór kawałków zadowoli starszych graczy i ich ojców. Świeżych i nowych rzeczy za bardzo nie ma, ja sam nie uważam się za specjalnego fachowca od muzyki czysto gitarowej, ale nie znałem stanowczo zbyt wielu kawałków. Nie zabrakło *Heart Shaped Box* Nirvany, jest *Killing in the Name of* RATM, jest *Mother* Danziga, plus Primus, Aerosmith, Sting i kilka innych – razem około 35 kawałków plus całą fura bonusowych. Tu oczywiście sprawa zahacza o gusta, ale chętnie zagrałbym kilka innych kawałków.

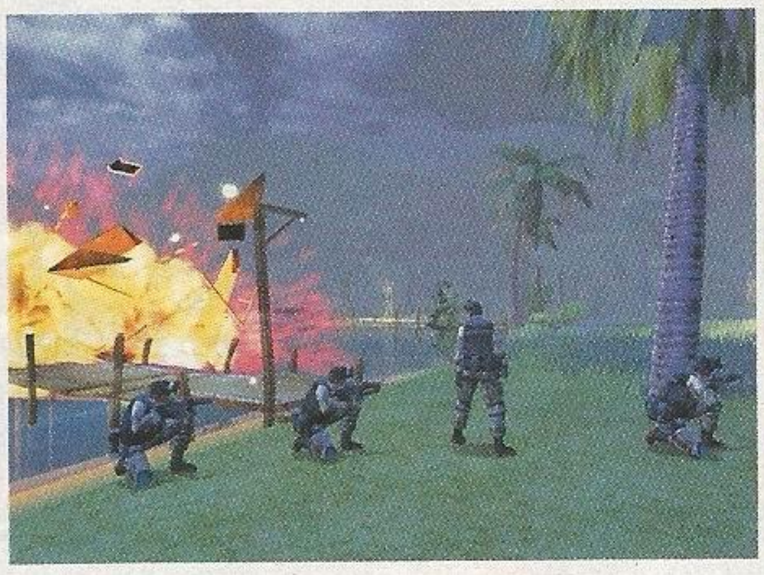
Bardzo konsekwentna jest cała stylistyka gry – wpisywanie wyników odbywa się w kiblu, a zatwierdzeniu wpisu towarzyszy dźwięk spuszczanej wody, wygląd i wybór postaci ma marginalne znaczenie, ale jak ktoś się uprze to sobie może zmieniać muzyka z chuderlawego punka z wysokim czubem na prostokątnego, blondwłosego Wikinga. Cały zestaw to już jednak oddzielna sprawa. Plastikowa gitara z paskiem i kilkadziesiąt kawałków do zagrania na kilku różnych poziomach trudności, to niezgłębione pokłady imprezowej zabawy najwyższych lotów. Zabawa na miarę wciąż rewelacyjnego i doskonale sprawdzającego się w sytuacjach towarzyskich SingStara. Z jednym małym wyjątkiem – bycie złapanym na samotnym graniu na gitarze przez znajomych ma się do złapania człowieka na samotnym śpiewaniu, jak nakrycie przez kumpli w łóżku z fajną laską do bycia nakrytym w łóżku z futrzaną rękawicą. ■■

OCENA 9.3/10
ZOSTAŃ BOHATEREM

MAKING THE BAND

Naturalną koleją rzeczy po śpiewaniu w Singstarze i graniu w Guitar Hero 2 jest myśl o graniu na perkusji i oczywiście – połączeniu tych wszystkich czynności w jedną. Na szczęście mądrzy ludzie już o tym pomyśleli. Gra Rock Band powstaje i pozwoli dwóm gitarzystom, perkusiście i wokaliście połączyć swe siły niczym kakofoniczny Kapitan Planeta w nierozróżnialny koktajl wycia, stukotu plastikowych części gitar i dźwięków dobiegających z głośników. Miliony sąsiadów na całym świecie nie wiedzą nawet, że nie mogą się już doczekać, kiedy gra trafi do graczy mieszkających nad, pod i naprzeciwko nich...

Noktowizor przydaje się w zamkniętych pomieszczeniach – w dżungli widoczność jest zdecydowanie za słaba i ograniczana przez roślinność. Dobrze spisuje się także radar pokazujący waypointy oraz pozycję nieprzyjaciół i naszych ludzi.



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

txt: GULASH

PlayStation 2

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Rebellion
- Liczba graczy: 1 (32)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Kolejna strzelanina fpp na PlayStation 2, spora atrakcja dla fanów sieciowej rozwałki, klimacik tajnych operacji.

ZŁE: Widoczność mogła być lepsza, w ogóle gra jest o rok czy dwa przeterminowan–a. No i nie ma szału, gdy się w nią gra.

BRZYDKIE: Zbliżenia na niektóre tekstury podczas przebijania się przez dżunglę, facjaty martwych przeciwników.

MARCELLUS: Strzelaniny fpp napędzają cały ten wielki wyścig graficznych zbrojeń na konsolach oraz pecetach, przez co wyjątkowo szybko się starzeją. Stąd też ciężko wymagać, żeby gra sprzed dwóch lat zrobiła furorę. Ale bycie Delta i tak jest fajne. Można.

HELIKOPTER W OGNIU W TAŃCU Z SZABLAMI...

Strzelaniny fpp zawsze będą miały wzięcie, a specjaliści od konwertowania ich z pecetów na konsole zawsze znajdą pracę. Tak jak Rebellion, autorzy **Delta Force: Black Hawk Down: Team Sabre**. W tym epizodzie komandosi z Delta Force spacyfikują kolumbijską dżunglę, a także zostaną rzuceni do dalekiego Iranu. Ich przeciwnikami będą, naturalnie, narkotykowe kartele, a także terroryści ukrywający się pod turbanami.

→I COMMANDO. I SAY, COMMANDO

Wyposażenie komandosa to naturalnie karabin, pistolet i wiązka granatów. Są także ładunki wybuchowe i apteczki. Jest lornetka i noktowizor, który średnio jednak przydaje się w dżungli. Dowódca zawsze gra w oddziale pierwsze skrzypce i rzuca się do boju pierwszy z pieśnią na ustach – tyle przynajmniej wynika z Team Sabre. Albo inaczej – niecierpliwy dowódca, bo komandosi, gdy nie wyda się im odpowiednich rozkazów, zawsze smętnie będą wlec się gdzieś z tyłu, o kilkanaście, bądź nawet kilkadziesiąt kroków za nami. Dopiero gry odpalimy przyciskiem kontekstowe menu i wydamy komendę, ruszą do działania. Można nakazać im przegrupowanie się, flankowanie pozycji wroga, zwykłe przemieszczenie się do wskazanego przez celownik punktu oraz postawienie ognia zaporowego.

Drugie takie menu pozwala na dzielenie się amunicją, czy leczenie siebie i reszty oddziału. W sumie te podstawowe polecenia sprawdzają się nawet nieźle; inteligencja naszych ludzi jest poprawiona w stosunku do wydanej rok czy półtora roku temu Black Hawk Down, nad którą pastwił się w swoim czasie Blizzard Beast. W rzeczywistości przy dobrym kierowaniu oddziałem gracz nie musi wystawiać nosa zza krzaków, a nasi ludzie zajmą się całym wrogim plugastwem. A trzeba uważać – to taktyczny shooter i choć możemy przyjąć na klatę nieco ołowiu, to jednak wcale nie tak dużo, jak mogłoby się wydawać. Poza tym przeciwnicy, choć nie są specjalnie inteligentni i padają po celnej serii, są agresywni i celni.

→I BEZ REWELACJI...

PlayStation 2 lata świetności ma już za sobą i choć God of War 2 temu przeczy, fakty są faktami. Team Sabre nie tylko nie jest wspaniale wyglądającą grą, ale lokuje się gdzieś w środku. Z pewnością daleko jej do piękna Black, z drugiej jednak strony nie ma też się na co specjalnie krzywić. W dżungli są drzewa i krzaki, pacyfikowane wiochy to kilka domów na krzyż, jest woda, nawet nienajgorsze tekstury, a animacja przez cały czas jest płynna i nie przycina. I za to słowa uznania dla Rebellion – nic mnie nie drażni bardziej od chrupiących fps'ów.

Oprawa dźwiękowa również prezentuje się niczego sobie – ambientowe odgłosy natury idą w parze z cichą, nastrojową muzyczką (zmieniającą się w miarę powiększającego się zagrożenia), głosami komandosów, czy dźwiękami wydawanymi przez terkoczące karabiny maszynowe. Generalnie jest to średni poziom peesdwójki.

Ponieważ jest to produkcja raczej o niskim budżecie, nie liczcie na jakieś fajerwerki – menu jest proste i funkcjonalne, intro – spartańskie, wszelkie briefingi przed misją podawane są w formie suchego tekstu. W stosunku do oryginału wydanego na PC ponad dwa lata temu (bo Team Sabre to konwersja z peceta, ha), wycięto sporo rzeczy – część misji, dialogi między postaciami... Szczerze mówiąc świadomość tego faktu w ogóle mi nie przeszkadzała, przyjechałem tu postrzelać, a nie wymieniać uprzejmości.

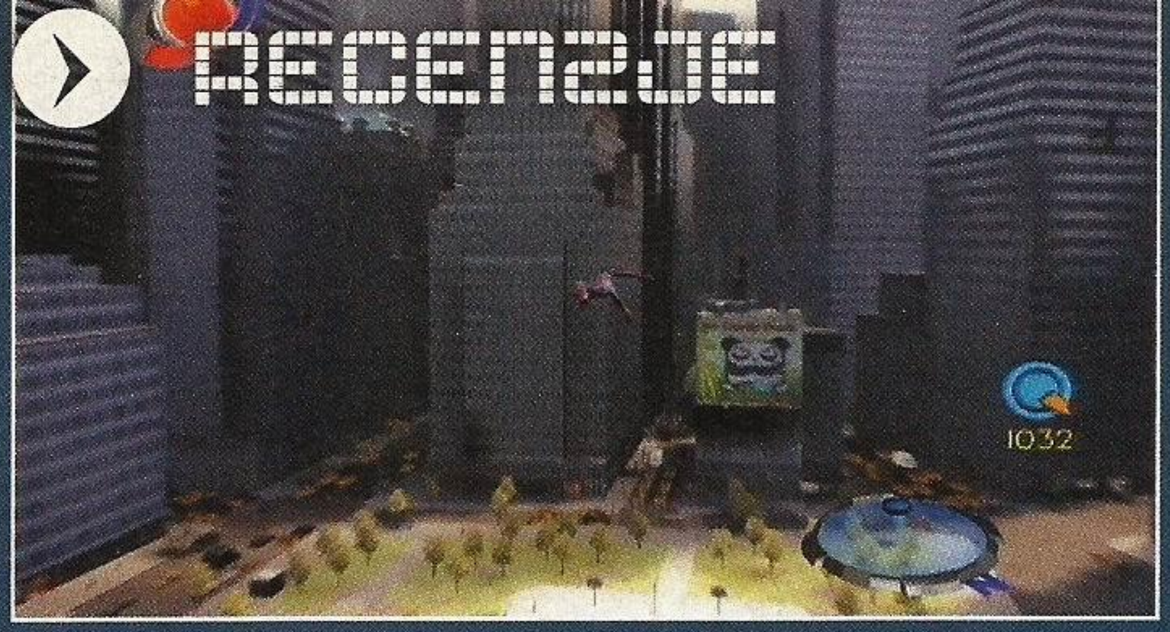
→I ...ALE MOŻNA ZAGRAĆ

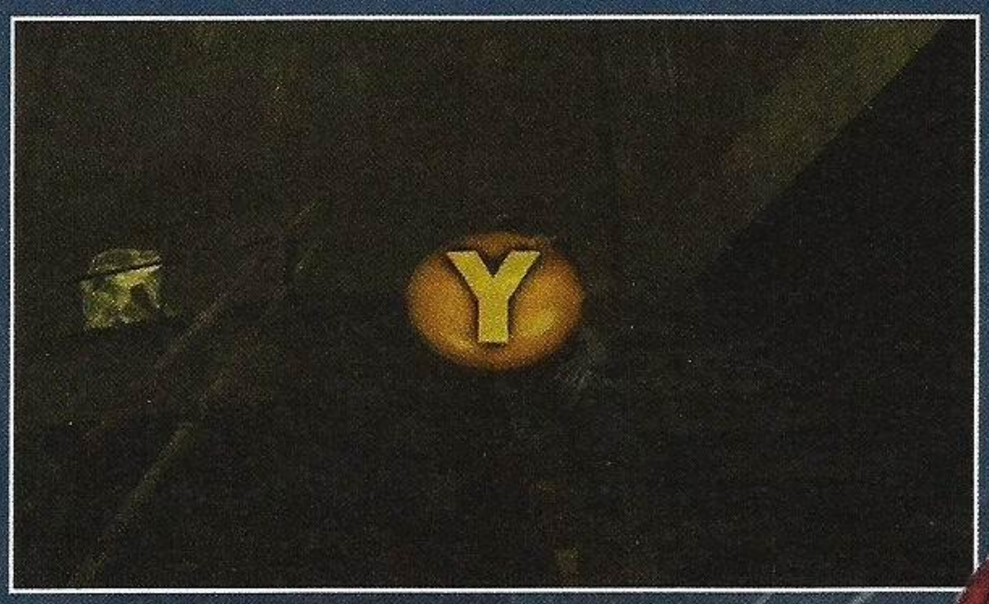
Gra sprzedawana jest w niskiej cenie i z uwagi na ten fakt można spokojnie sprawdzić te kilkanaście misji dostępnych dla jednego gracza, a także zabawić się w multiplayerze w Internecie czy na podzielonym ekranie, dla maksymalnie czterech graczy (liczba map do multi jest spora, bo jest ich ponad dwadzieścia). Oczywiście nie ma szans na mocną podjarkę tym tytułem, ale przyznam, że skradając się w nocy między drzewami do pozornie opuszczonej osady poczułem przyjemny klimacik – można spokojnie trochę postrzelać, bez większych, zarówno pozytywnych, jak i negatywnych emocji.

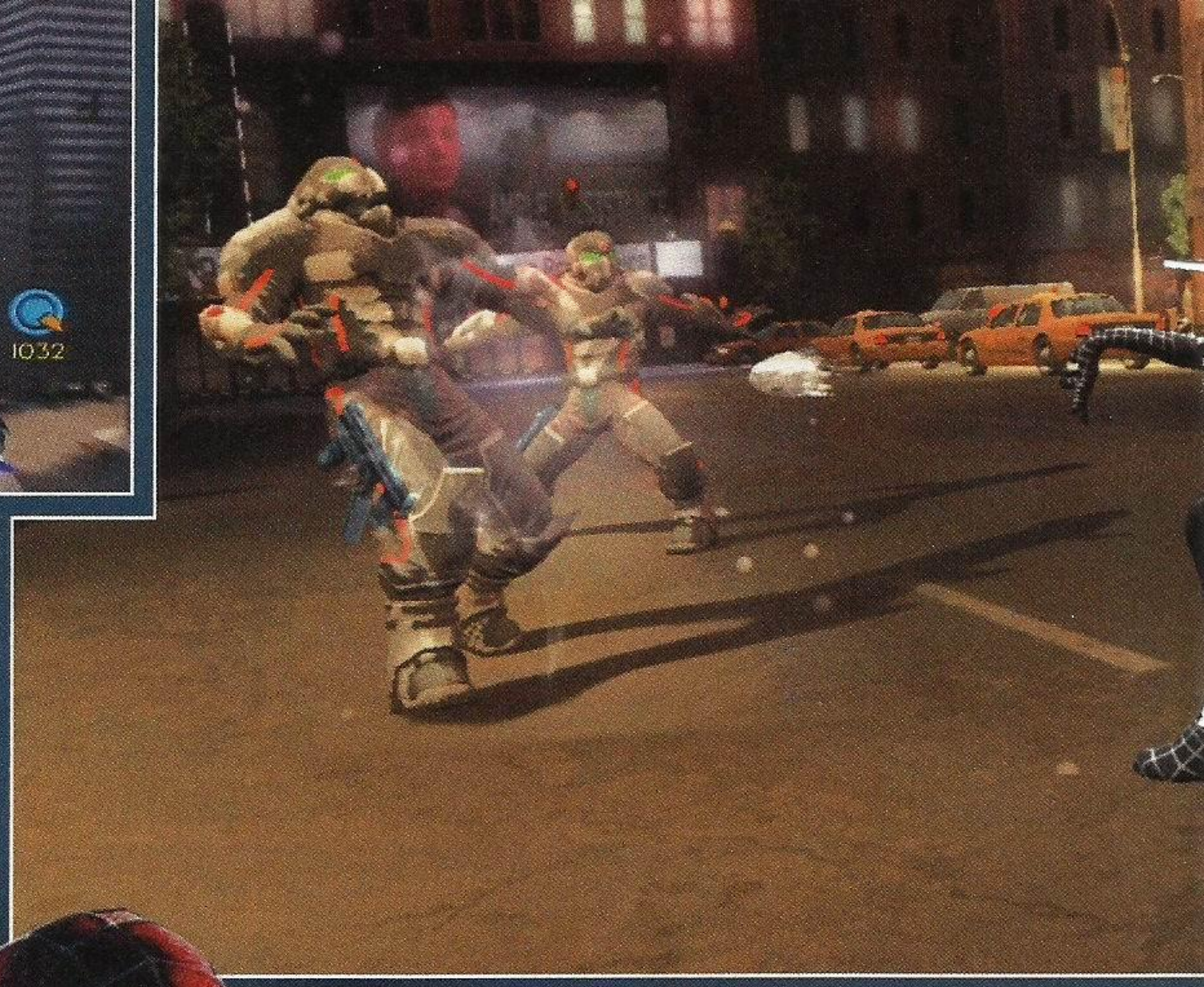
Jeśli cierpicie na niedobór shooterów fpp na PS2, oto typowy średniaczek będący w stanie zabić kilka godzin nudy. ■■

OCENA 6.0/10

UJDZIE, ALE TYLKO W TŁOKU







■ Znane z Shenmue, Residenta czwartego, czy trochę bliżej teraźniejszości, z God of War scenki, w czasie których należy wciskać przyciski pokazywane na ekranie znalazły się także i w nowym Spiderze. I fajnie, bo dzięki nim gra jest bardziej dynamiczna.

SPIDER-MAN 3

PROBLEMY EMOCJONALNE CZŁOWIEKA PAJĄKA NEGATYWNIE ODBIŁY SIĘ NA NAJNOWSZEJ GRZE O JEGO PRZYGODACH

txt: MIELU

PS2 | Wii | PS3 | X360

- Wydawca: Activision
- Producent: Treyarch i Vicarious Visions
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Bujanie się na sieci po mieście, rozległy teren, dużo misji.
ZŁE: Proste, schematyczne walki, oprawa – brzydko na PS2, słabo na X360 i PS3.
BRZYDKIE: Praca kamery, zatopiona w ścianie ręka bohatera.

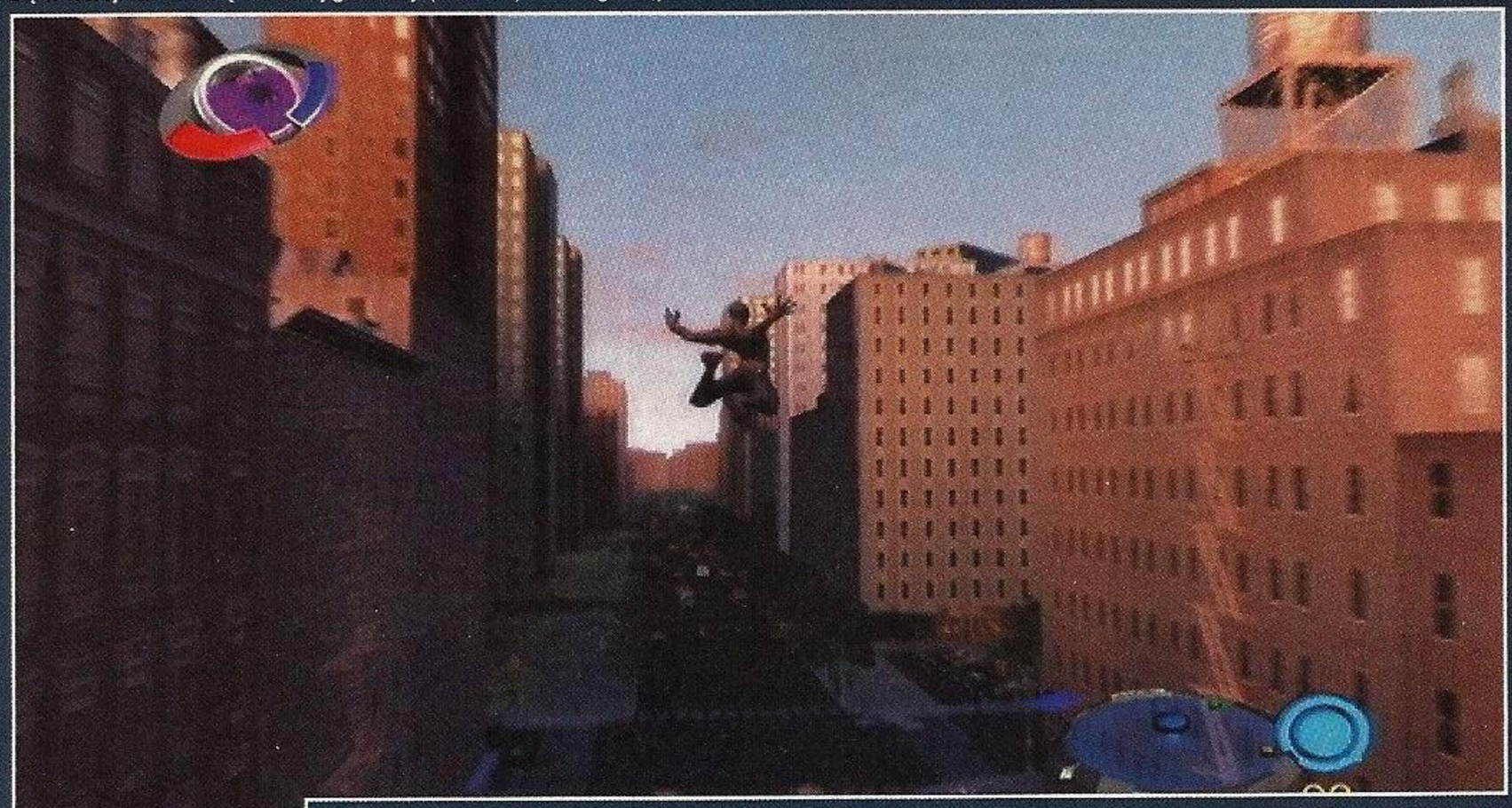
GULASH: Obserwując grającego w Pająka Miela można było dość do różnych wniosków, ale jeden jest wręcz zasadniczy: jeśli ktoś spędza z grą kilkanaście godzin zanim zasiądzie do pisania recenzji, no to nie ma możliwości, żeby mu się nie podobała. Również uważam, że jako gra na licencji filmowej Spider-Man 3, choć nie zachwyca, spokojnie broni się i można w niego pograć. Najlepiej na X360/PS3, bo na PS2 i Wii gra wygląda na nieco przestarzałą. Tak czy inaczej, dla fanów Pająka jak znalazł.

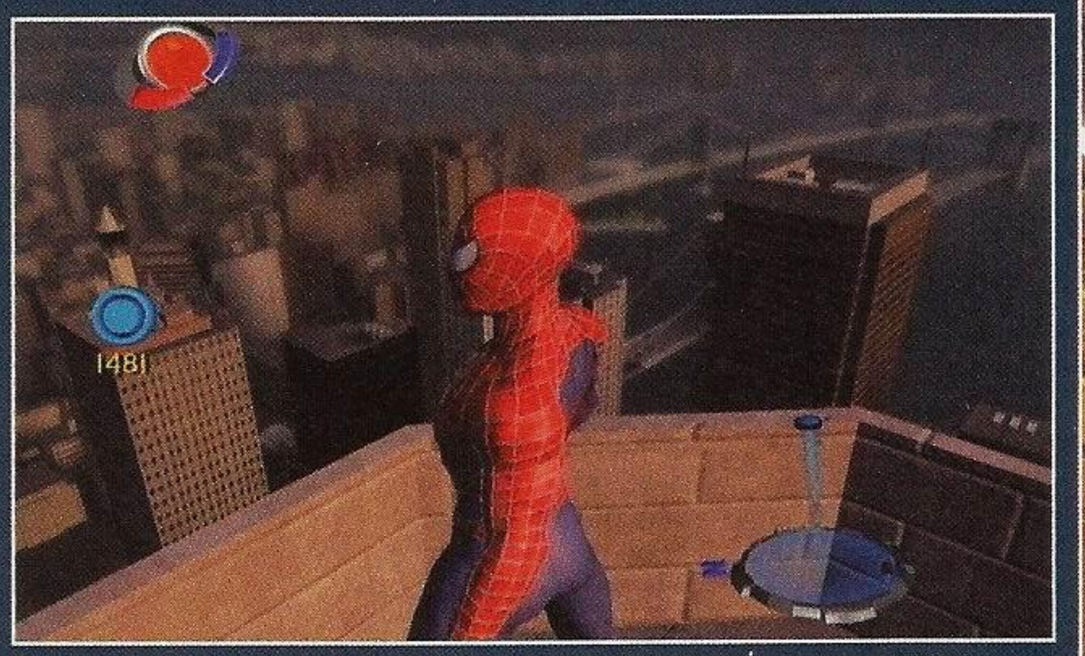
Jest równie mocno, jeśli nawet nie bardziej, wewnętrznie rozdarta. Spider-Man 3 to pierwsza odsłona serii na konsolach nowej generacji, nie wyłączając other-gena Nintendo, czyli Wii, ale dostępna jest też na PlayStation 2. Co ciekawe, grę na PS3 i X360 przygotowała ekipa z Treyarch, a za wersje na słabsze sprzęty odpowiada Vicarious Visions. Rozdwojenie jaźni zapewnione już na samym początku, a dalej jest tylko gorzej... albo lepiej. To zależy, jak zresztą wszystko w tej nierównej w każdym aspekcie pozycji.

→I DWA PROSTE I UNIK

Weźmy na przykład walkę w wersji na PS3 i Xboxa 360. Zaliczając kolejne zadania, których jest, delikatnie mówiąc, mnóstwo, Spidey uczy się nowych combosów i technik, co by mu się łatwiej pilnowało ładu i sprawiedliwości. Fajnie, tylko co z tego, skoro gdy już dochodzi do rękoczynów wystarczy klepać na ślepo to jeden, to drugi przycisk odpowiedzialny za atak? Spider-Man 3 to niezła masherka, chociaż momentami gra próbuje ukryć ten fakt stawiając naprzeciw bohatera oponenta, którego nie sposób uszkodzić standardowymi technikami. Wyobraźcie sobie taką sytuację – Pająk musi zmierzyć się z pięcioma ubranymi w krótkie kiecki lalkami z jednego z nowojorskich gangów, przy czym jedna wyróżnia się tym, że walczy ogromnym młotem. O ile czterema „podstawowymi" przeciwniczkami bohater w ogóle nie musi się przejmować, bo unieszkodliwienie ich to dosłownie minutka bezmyślnego klepania po przyciskach, o tyle na tą jedną wyjątkową musi bardzo uważać. Diablica blokuje każdy cios, przyciąga do siebie i uderza Spideya młotem przez łeb, gdy ten próbuje złapać ją siecią. Trzeba czekać, aż sama zaatakuje, a nad jej głową pojawi się ikonka informująca o zagrożeniu. W tym momencie należy nacisnąć przycisk odpowiedzialny za zwolnienie czasu (taki bullet time, nazywany tu pajęczym refleksem), dzięki czemu bohater wykona unik, a następnie zgodnie z instrukcją na ekranie odpowiednio zaatakować. Inaczej nie da rady, a przynajmniej do momentu, kiedy Pająk nauczy się strzelać sieciowymi kulkami, które nie wiedzieć czemu świetnie działają na tego typu przeciwników z bliskiej odległości. Zauważyłem, że bardzo skutecznie obija się kolejnych przeciwników wyskakując w powietrze, podciągając dzięki sieci po jednym w stronę bohatera i uderzając w locie kilka razy odpuszczając na moment żeby ofiara mogła spaść. Spider pozostaje w tym czasie w powietrzu,

Screeny na tych stronach pochodzą z wersji na Xboxa 360 – są w formacie 16:9. Na kolejnych stronach obejrzycie jak Spidey prezentuje się w wersji na konsolę minionej generacji (aka PS2) i other-gena ;)





Czarny kostium z pewnością jest fajny, ale prawdziwy Spider-Man to zawsze niebiesko-czerwony, obcisły lateksik. Na szczęście dla Wielkiego Jabłka, Peter nie dał się Symbiotowi i dalej broni prawa i sprawiedliwości... Ups.

więc może znowu wypuścić sieć i kontynuować w ten sam sposób masakrowanie nieszczęśnika, aż ten po kilku powtórzeniach zejdzie. Trzeba tylko uważać na wariatów szalejących z bronią palną, żeby nie zostać zdjętym w locie.

→ı JAKI ON CZARNY

Na peesdwójkce i Wii jest troszeczkę inaczej. Dodatkowe umiejętności i ciosy trzeba sobie dokupić za uzbierane podczas gry punkty doświadczenia, które obie konsole naliczają w sobie tylko znany sposób. Wiadomo jedynie, że ich ilość zależy głównie od tego, czy Spidey ubrany jest w czasie walki w standardowy niebiesko-czerwony strój, czy może wspiera się mocą Symbionta. W tym drugim przypadku Pająk szybciej rozprawia się z przeciwnikami, jest znacznie silniejszy i szybszy, ale za to wolniej rośnie mu doświadczenie. Mało tego, żywy kostium cały czas próbuje przejąć nad bohaterem kontrolę – ekran zalewa czarna substancja, którą w przypadku wersji na Wii należy odgonić machając w odpowiednim kierunku to wiilotem, to gruchą. Mały plusik dla Vicarious Vision za próbę wykorzystania możliwości kontrolera. Parker w dowolnym momencie może zdecydować, w jaki ciuch ma zamiar wskoczyć, tyle tylko, że z czasem coraz trudniej przełączyć się z Symbionta na zwykły kostium. W tym celu należy uporać się z prostą mini-grą, która za każdym razem robi się dłuższa.

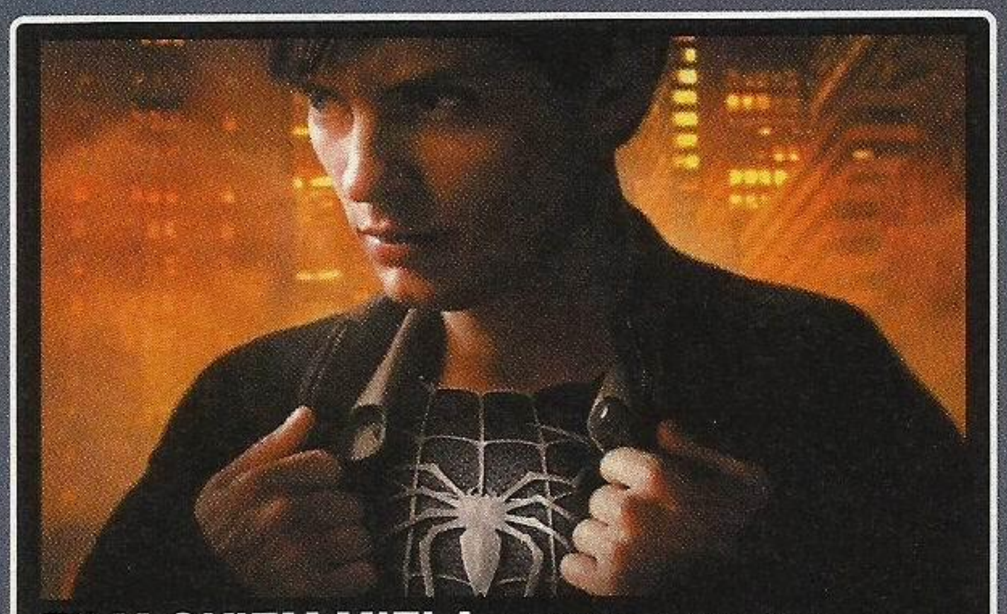
Zupełnie inaczej sprawa wygląda w wersji na PS3/X360. Dostęp do czarnego kostiumu dostałem dopiero po ośmiu godzinach grania (to jakieś czterdzieści procent całości) i mogłem go używać zaledwie przez kilka misji. Nie ma opcji żeby go zdjąć, nie ma zabawy w przełączanie się w dowolnym momencie, ani w walkę z przejmującym kontrolę nad Peterem kosmitą.

Jak więc widzicie Spider-Man 3, to nie jedna, a dwie dość różne gry na cztery „duże" konsole, przy czym – zupełnie jak z przedstawionymi w filmie obliczami Człowieka Pająka – jedna jest dobra, a druga raczej przeciętna.

→ı MIASTO MOJE, A W NIM

Tak jak poprzednie części gry, „trójka" polega na śmiganiu na sieci między nowojorskimi wieżowcami i wyszukiwaniu zadań polegających na uprzykrzaniu życia przestępcom. A przynajmniej tak jest na PS3 i X360, o czym przeczytacie dalej. Zgodnie z zapowiedziami autorów teren gry wygląda na lekko ponad dwa razy większy niż w poprzedniej części. Pająk śmiga po niemal całym Manhattanie, który na mocnych konsolach wygląda całkiem nieźle, a na słabszych mocno przeciętnie. Blade, proste tekstury domów potrafią odstraszyć, jeśli tylko są widoczne. Z dachów najwyższych budynków widać tylko "gołe" bryły wieżowców, co spowodowane jest albo brakiem mocy, albo braiem czasu i umiejętności. Można sobie wmawiać, że chodzi o to żeby nie było żadnych loadingów w trakcie poruszania się po mieście, ale czy w takim razie usprawiedliwia to niewielki ruch na ulicach, drętwe modele przechodniów, okropny pop-up i miejscami rwącą animację? Okej, trochę się rozpędziłem, aż tak źle nie jest, chociaż na pewno nie ma się czym zachwycać. Dopiero X360 i PS3 pokazują, że miasto może tętnić życiem, pełno w nim samochodów i spacerujących ulicami mieszkańców, że budynki nie są tylko prostymi klockami, tylko cieszą oko miłymi teksturami, a światło zachodzącego słońca potrafi pięknie pomalować okolicę. Nie ma jednak mowy o żadnej rewelacji, szczególnie patrząc na to, jakie cuda zaoferują w tym temacie twórcy GTA IV.

TO NIE JEDNA, A DWIE DOŚĆ RÓŻNE GRY NA CZTERY KONSOLE, PRZY CZYM JEDNA JEST DOBRA, A DRUGA RACZEJ PRZECIĘTNA



FILM OKIEM MIELA (UWAGA – SPOILERY)

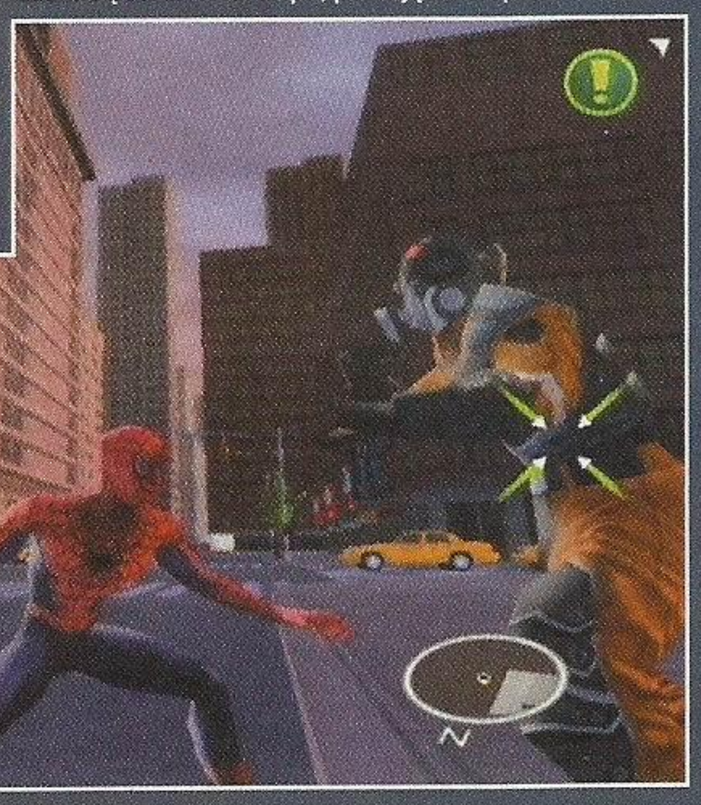
Na nowy film o Spiderze poszedłem tylko po to, żeby zobaczyć Venoma. No i zobaczyłem, chociaż bardzo długo musiałem na ten moment czekać. Dawno już pogodziłem się z faktem, że będzie on tylko jednym z przeciwników Parkera, więc jakoś przeżyłem zbyt dynamiczną moim zdaniem walkę z Goblinem Juniorem (obraz tak lata, że przez połowę pojedynku nic nie widać), świetne starcie z Sandmanem i nudne fragmenty pokazujące rozterki Petera i Mary Jane. Dobrze wiem, że Spidey zyskał miliony fanów na całym świecie właśnie dlatego, że ma takie realne, ludzkie problemy, ale film nie trwa pięciu godzin, a ja zamiast słuchać morałów cioci May obejrzałbym długą, zaciętą walkę Petera z Eddiem. Niestety, jakby twórcy przestraszyli się zadania i tak pokazali Venoma, że prawie go nie widać. Mniej czasu już chyba poświęcić mu nie mogli.
Brock co chwila pokazywał swoją twarz, jakby unikano w ten sposób komputerowego tworzenia paszczy z ogromnymi zębiskami. Jego pojedynek ze Spiderem był śmiesznie krótki, więc nie ujrzałem nawet ułamka możliwości szalonego eks-reportera. Mógłbym się czepiać szczegółów, bo w sumie nie wiem dlaczego Symbiont pozwolił, żeby Peter zamknął go w walizce, ale bez przesady. Można spokojnie powiedzieć, że pod kątem fabuły i wierności względem komiksowego oryginału Spider-Man 3 trzyma poziom poprzednich dwóch filmów. Czyli jest do przełknięcia dla każdego fana.
Sporo najwyższej klasy efektów jak zwykle zrobiło na mnie pozytywne wrażenie i po raz kolejny stwierdzam, że dzisiaj w filmie można pokazać każdą najbardziej niesamowitą, wykręconą akcję. Spodobał mi się też humor, szczególnie gdy Peter trochę zaczął fiksować pod wpływem Symbionta. Koniecznie musicie zobaczyć jak zaczepia laski na ulicy! W sumie film całkiem niezły, chociaż bez większej rewelacji.

■ Niektóre QTE są trudne, bo czasu na reakcję jest dosłownie ułamek sekundy, a w przyciski trzeba nawalać w odpowiednio szybkim tempie.

→| JA, ZAGUBIONY

Spider-Man 3 to nie tylko ogromne miasto, ale też misje wewnątrz budynków, w tunelach metra, czy choćby w kanałach. Nie pokuszono się jednak o dopakowanie tych miejscówek dodatkowymi efektami, obeszło się bez masakrujących gałki oczne shaderów, mappingów i innych technologicznych cudów. Szkoda też, że modele postaci nie są większe i bardziej podpompowane. Jeśli ktokolwiek marzył o prawdziwie nextgenowej oprawie, to srogo się zawiedzie – momenty, gdy zdarza się zachwycić pięknym widokiem są bardzo rzadkie. No i animacja chrupie również na mocniejszym sprzęcie.

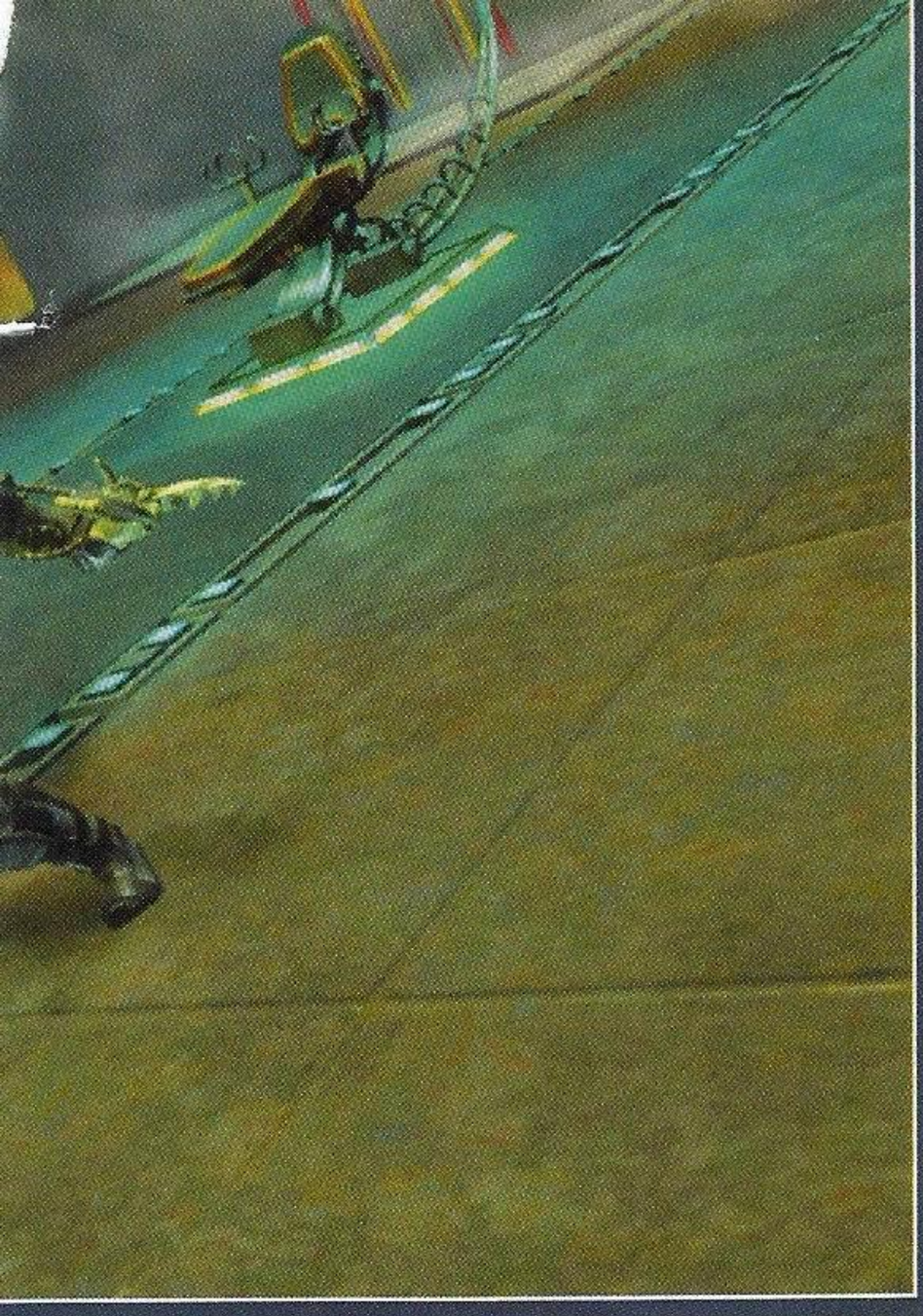
Ale to i tak nic przy okropnym zatapianiu się postaci w ścianach, czy padaczce bohatera, gdy przypadkiem zablokuje się między dwoma obiektami. Próba wyjścia z takiej pułapki kończy się oglądaniem trzęsącego się ekranu, Pająk przesuwa się w drgawkach w kierunku wyjścia, by nagle kamera wykręciła się o kilkadziesiąt stopni, nastąpiły jakieś dziwne przeskoki i wszystko po chwili wróciło do normy. Praca kamery pozostawia wiele do życzenia, szczególnie w ciasnych pomieszczeniach. Podczas jednej misji, kiedy miałem ratować pracowników podpalonej hurtowni fajerwerków, musiałem przebijać się przez ogień i próbować uciec przez dziurę w dachu. Jak się okazuje Pająk nie chodzi po ścianach, gdy trzyma człowieka na plecach (a przynajmniej nie w wersji na X360, bo na PS2 już potrafi), więc musiałem spróbować wyskoczyć. Niestety autorzy gry nie ogarnęli jeszcze tematu swobodnego przełączania się w tryb fpp, więc nie ma opcji, żeby niczym w Tenchu popatrzeć, gdzie chce się wypuścić sieć, by szybciej dostać się w konkretne miejsce. Na dodatek dziura w dachu była gdzieś w rogu, więc gdy próbowałem skakać lub huśtałem się na sieci na ślepo, próbując nie wpaść do otaczającego mnie ognia, kamera łaskawie obijała się o ściany, aż w końcu nawet pokazała mi przejeżdżający na zewnątrz samochód. Bezcenne.



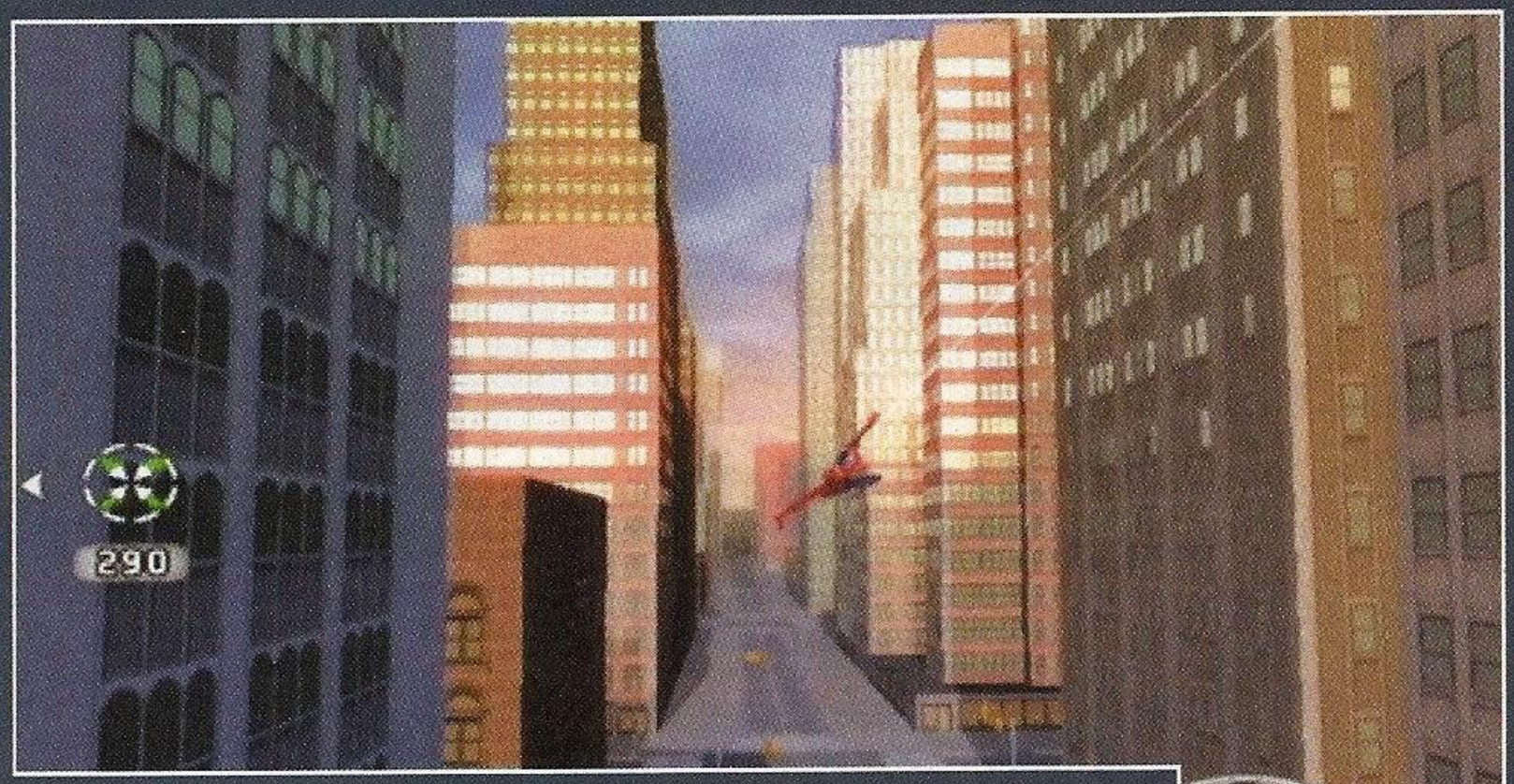
→| NA LINIE, NAD PRZEPAŚCIĄ

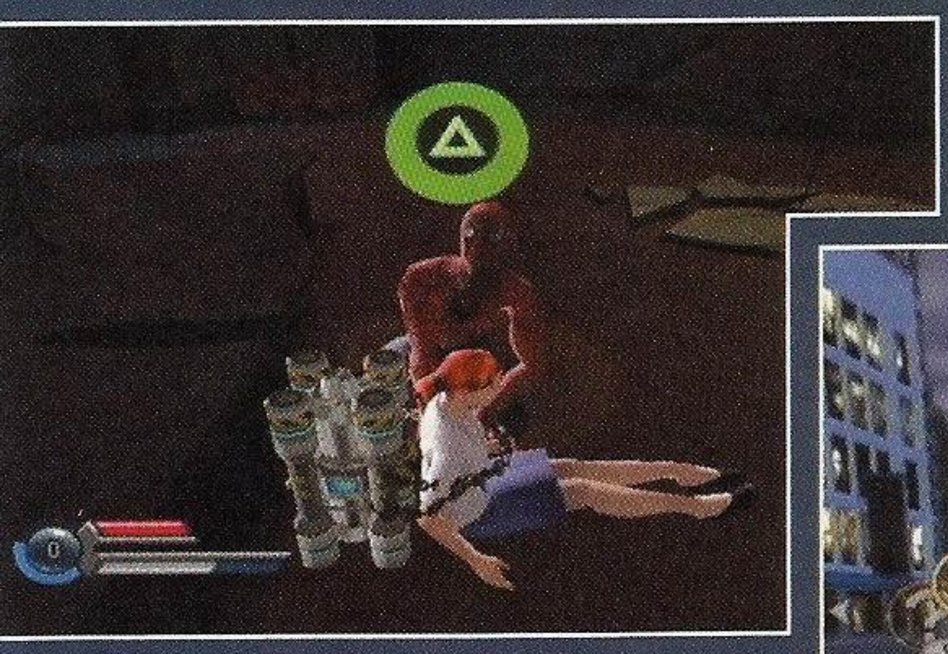
Pracę kamery dałoby się przeżyć, gdyby była opcja centrowania jej za plecami Pająka. Nic z tego, trzeba się nauczyć radzić sobie bez niej, co fatalnie przekłada się zwłaszcza na dodatkowe misje (wersja X360/PS3), polegające na „przewożeniu" Mary Jane na plecach. Peter nie chcąc zawieść swojej dziewczyny, stara się dotrzeć na czas do określonego celu spełniając każdą jej zachciankę, na przykład poruszając się najszybciej, albo najwyżej jak potrafi. Zdarza się, że cel podróży jest bardzo wysoko, więc Spidey musi próbować kręcić się dookoła wieżowca jednocześnie się podciągając. Szkoda, że dzięki pracy kamery zupełnie nie widać, w którym momencie powinien przestać lub przygotować się do skoku, co sprowadza się do utraty cennych sekund i powtarzania misji.

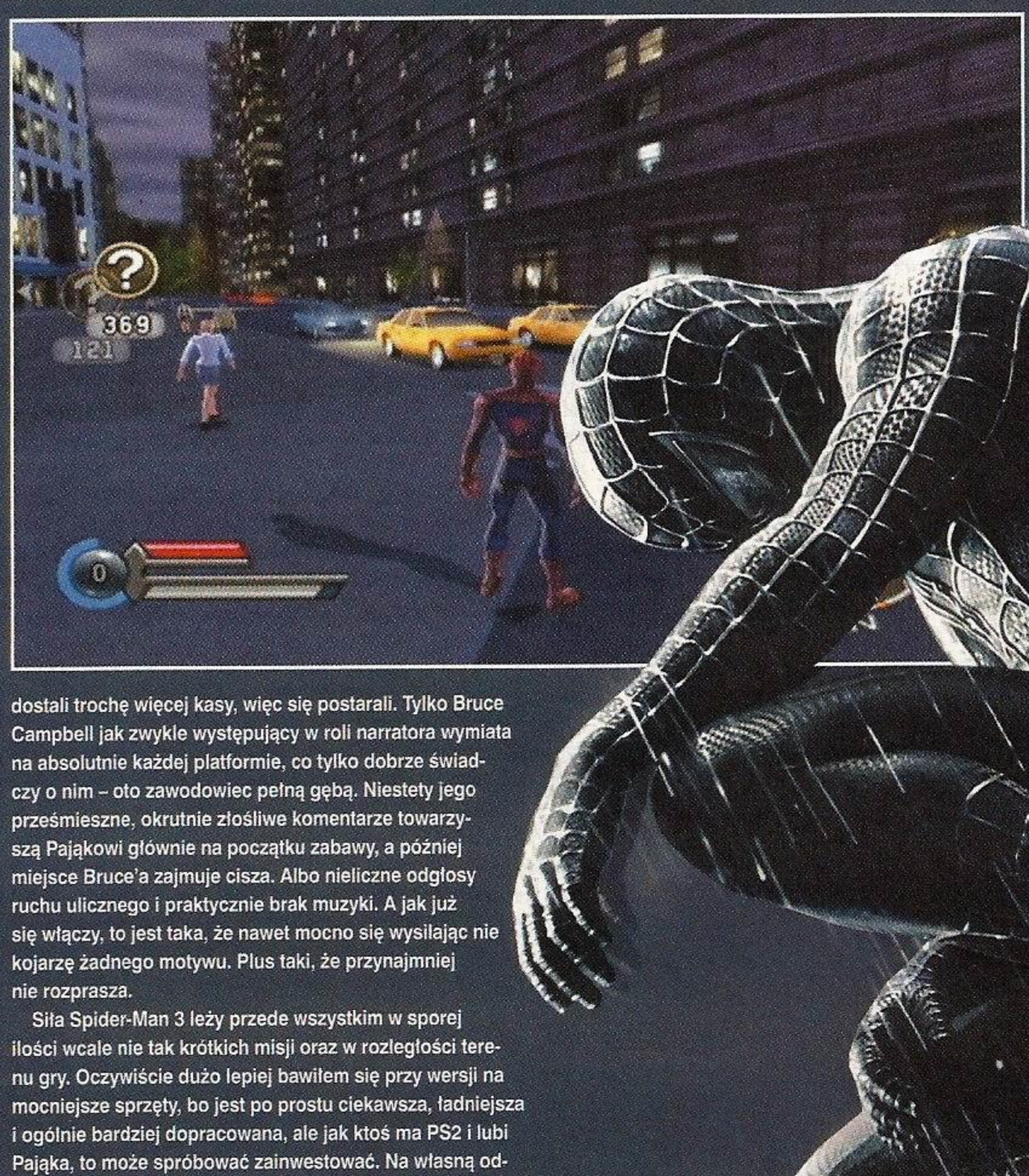
Tak sobie narzekam, ale z drugiej strony samo poruszanie się po mieście sprawia ogromną przyjemność. Pająk na luzie przeskakuje między budynkami, buja się na sieci i wykonuje widowiskowe akrobacje. Jest coś fascynującego, szczególnie dla fana Spider-Mana, w możliwości zeskoczenia z dachu dwustumetrowego wieżowca i uratowania się w ostatniej sekundzie przed zaryciem w asfalt. Po kilku godzinach gry z łatwością strzelałem siecią zarówno z jednej, jak i z obu rąk jednocześnie, dla zabawy robiłem salta, by zakończyć podróż efektownym przyklejeniem się do ściany. Wersja na Wii jest pod tym względem najciekawsza, bo Wiilot i grucha odpowiadają za ruchy rąk Pająka. Wystarczy machnąć pilotem do przodu przytrzymując spust, by z prawej dłoni Spideya wystrzeliła sieć. Bez treningu się nie obejdzie, ale gwarantuję, że jeśli chodzi o sterowanie w powietrzu, kontroler Wii sprawdza się super. Gorzej na ziemi. Ciosy wyprowadza się machając Wiilotem i gruchą, ale konsola długo odczytuje nasze ruchy, więc na pięć wyprowadzonych ciosów Pająk uderzy ze dwa razy. Niczym Jean-Claude.



■ Kamera w wersji na PlayStation 2 i Wii zachowuje się, o dziwo, nieco lepiej niż jej odpowiednik na next-geny. Nie blokuje się z taką częstotliwością i nie wiruje jak opętana, gdy Peter przykleja się do ścian i sufitu, tylko delikatnym łukiem podąża za bohaterem. Treyarch mogło popracować nieco nad tym aspektem.







→I FILMOWO KOMIKSOWO

Zabawa w Spider-Man 3 polega na wykonywaniu misji, przy czym na słabszych konsolach są to generowane po sobie losowe zadania, polegające na ściganiu samochodu z rabusiami, lataniu po mieście w poszukiwaniu bomb, albo klepaniu kolejnych grupek przeciwników. Misje następują po sobie automatycznie, czasem tylko trzeba znaleźć informatora, natomiast na X360 i PS3 można sobie wybierać spośród dostępnych zadań oraz dodatkowych wyzwań w rodzaju śmigania po mieście na czas. Prócz misji fabularnych popychających akcję do przodu są inne, niezwiązane z tematem filmu czy komiksu, w których chodzi o unieszkodliwienie różnych gangów i zaprowadzenie porządku w mieście, a zdarzają się też zupełnie przypadkowe, kiedy akurat przelatuje się w pobliżu miejsca, gdzie ktoś właśnie popełnia przestępstwo. Nie mam się specjalnie do czego przyczepić w tej kwestii, gorzej z misjami fabularnymi, które zupełnie się ze sobą nie łączą. Tak jakby Lizardman i Goblin walczyli z Pająkiem w dwóch zupełnie innych miastach, albo nawet wymiarach. Zgadza się – Lizardman – nie pomyliłem się. Wiem, że w zasadzie nie ma go w trzeciej części filmu, ale gdyby Spidey miał mierzyć się w grze tylko z Osbornem, Venomem i Sandmanem, to byłaby lipa.

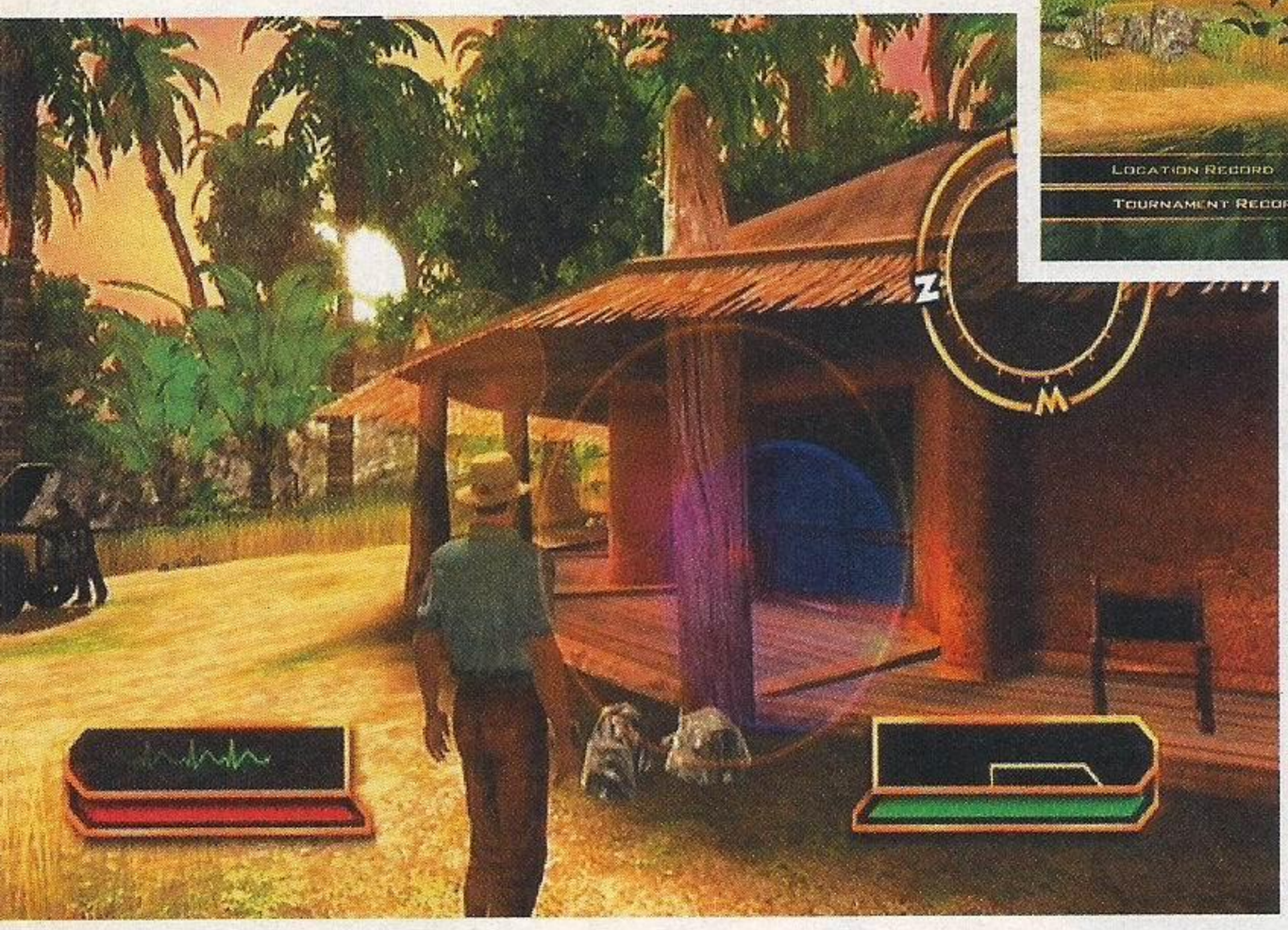
→I LICENCJA NA SNUCIE SIECI

Fabuła nie jest może najwyższych lotów, ale przynajmniej Spider-Man 3 jest grą na pełnej licencji, co oznacza, że głos bohaterowi podłożył filmowy Pająk – Tobey Maguire. Cała reszta ekipy też jest na swoim miejscu, więc jak komuś wiecznie mało głosu J. Jonaha Jamesona z Daily Bugle, to niech śpi spokojnie – usłyszy go właśnie tutaj. Tylko może niech nie patrzy na jego twarz. Na X360 bohaterowie wyglądają jakby zostali ulepieni z gliny ręką niewprawnego artysty, więc ich twarze są trochę dziwnie powyginane. Ciekawi mnie tylko, dlaczego lektorzy wypadli lepiej i mniej sztucznie, w wersji na mocniejsze konsole. Pewnie dostali trochę więcej kasy, więc się postarali. Tylko Bruce Campbell jak zwykle występujący w roli narratora wymiata na absolutnie każdej platformie, co tylko dobrze świadczy o nim – oto zawodowiec pełną gębą. Niestety jego prześmieszne, okrutnie złośliwe komentarze towarzyszą Pająkowi głównie na początku zabawy, a później miejsce Bruce'a zajmuje cisza. Albo nieliczne odgłosy ruchu ulicznego i praktycznie brak muzyki. A jak już się włączy, to jest taka, że nawet mocno się wysilając nie kojarzę żadnego motywu. Plus taki, że przynajmniej nie rozprasza.

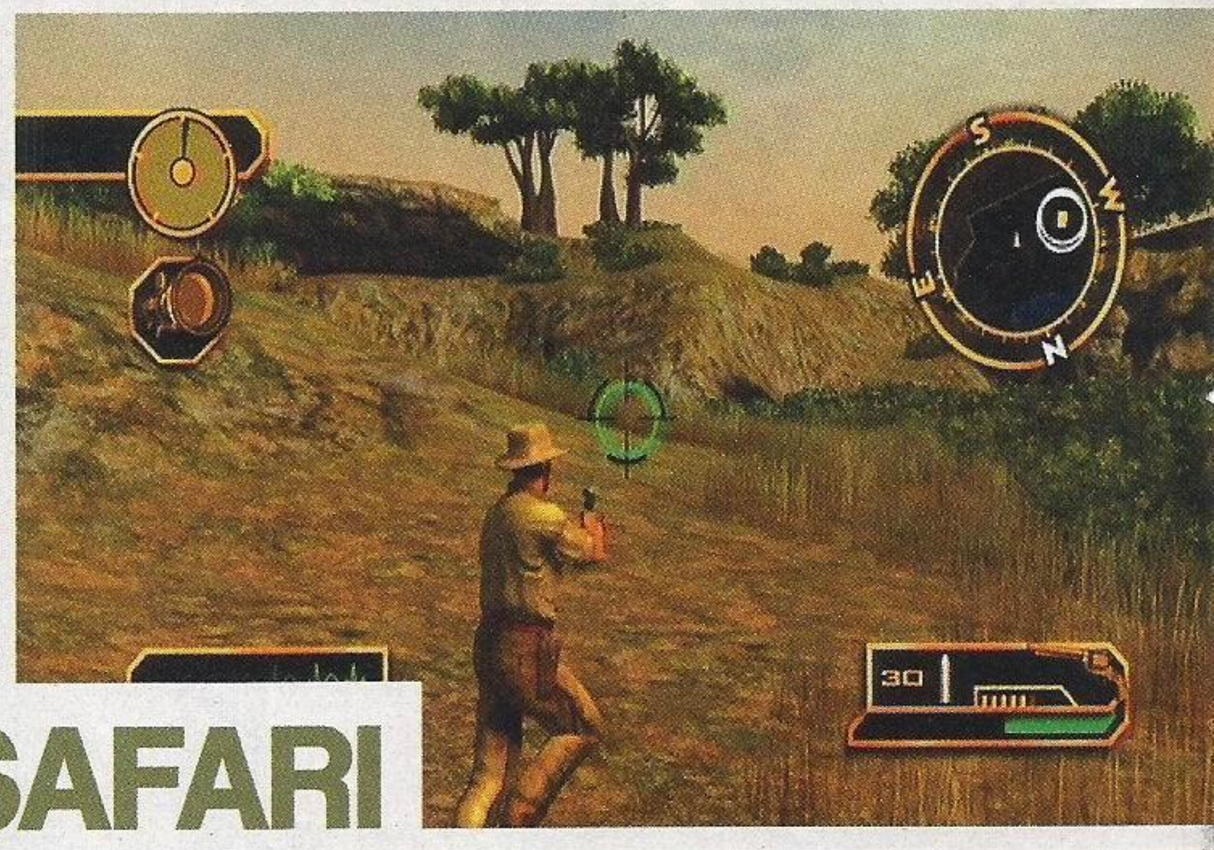
Siła Spider-Man 3 leży przede wszystkim w sporej ilości wcale nie tak krótkich misji oraz w rozległości terenu gry. Oczywiście dużo lepiej bawiłem się przy wersji na mocniejsze sprzęty, bo jest po prostu ciekawsza, ładniejsza i ogólnie bardziej dopracowana, ale jak ktoś ma PS2 i lubi Pająka, to może spróbować zainwestować. Na własną odpowiedzialność. ■■

PS3/ X360 OCENA 7.0/10
PAJĄKA NIERÓWNA FORMA

PS2/ WII OCENA 5.8/10
NIE TAK FAJNY JAK NA X360 I PS3



■ Zupełnie inną kwestią jest moralniak, jaki czeka ewentualnego myśliwego po ustrzeleniu zagrożonego gatunku. Ale to kwestia własnego sumienia.



CABELA'S AFRICAN SAFARI

txt: MARCELLUS

PS2 | XBOX 360 | PSP

- Wydawca: Activision
- Producent: Activision
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Emocje przy polowaniu na drapieżniki, sporo broni.
ZŁE: Ciągłe „wpadanie" na drapieżniki podczas polowania bez radaru.
BRZYDKIE: Animacja śmierci co większych zwierząt.

GULASH: No nie wiem. Jakoś perspektywa wypraw myśliwskich nigdy specjalnie mnie nie kręciła, choć mam wuja, który trzyma w domu poroże oraz parę skór i wiele razy proponował mi ustrzelenie jakiegoś jelonka. Niee no, jelonka? Bambi? Lepiej do terrorystów...

ZAGROŻONE GATUNKI NA CELOWNIKU

Oto mamy kolejnego przedstawiciela w miarę znanej serii strzelanek myśliwskich firmowanych przez firmę Cabela's – producenta różnego rodzaju ekwipunku dla myśliwych i innych wędkarzy. Tym razem, jak sama nazwa wskazuje, weźmiemy udział w safari na Czarnym Lądzie, a naszym głównym celem jest ustrzelenie tak zwanej Wielkiej Siódemki – nosorożca, lamparta, słonia, bawołu, krokodyla, hipopotama i oczywiście Króla Lwa (w rzeczywistości to szacowne grono składa się z pięciu zwierząt i nazywa się Wielka Piątka – odliczcie croca i hipcia). Na większość z nich nie można już polować, bo znajdują się na liście zwierząt chronionych, ale właśnie od tego są gry. Oprócz tych siedmiu gatunków, napotkamy na swej drodze wiele innych zwierząt zamieszkujących Afrykę, sporo gatunków antylop, zebry, jakieś gęsi i kaczki, pawiany i szympansy oraz goryle, hieny, gepardy, żyrafy, strusie... O dziwo, nie każde z nich znajdzie się w naszej „kolekcji". Wprawdzie można strzelać do wszystkiego, co nam podlezie pod lufę, ale niektóre zwierzęta chronione są bardziej niż inne. Jak choćby żyrafy czy goryle. Przy okazji zwiedzimy też pięć afrykańskich krajów: RPA, Namibię, Botswanę, Zimbabe oraz Mozambik i obejrzymy odtworzone w grze najsłynniejsze miejsca tego kontynentu – jako choćby pustynię Kalahari czy wodospad Wiktorii. Brzmi jak wirtualna przygoda życia. Prawie.

→I PO PROSTU STRZELAJ

Cabela's African Safari oddarte zostało z większości elementów, które z poprzednich gier serii czyniły swego rodzaju symulatory – jak choćby wabików na ptaki oraz konieczności wytropienia zwierzyny. Safari w każdym z wymienionych krajów składa się bowiem z kilku oddzielnych misji, w których możemy polować wyłącznie na z góry wyznaczone zwierzaki. Gra rzuca nas w sam środek wypełnionej przyszłymi ofiarami mapy (dość niewielkiej zazwyczaj) i naszym jedynym celem jest znalezienie na radarze zielonych kropek, ignorowanie żółtych i ostrożne obchodzenie się z czerwonymi. Jak się domyślacie – zielone oznaczają cel, żółte to inna fauna, a czerwone – drapieżniki lub inne potencjalnie niebezpieczne stworzenia, na które w tym momencie nie polujemy. Na przykład nosorożce, które zabijają w Afryce więcej ludzi niż lwy. Na najniższym poziomie trudności każdą z kropek na radarze otacza okrąg oznaczający zasięg zmysłów zwierzęcia, gdy go przekroczymy – ucieknie lub zaatakuje. Na poziomie średnim kręgów nie ma, a na najwyższym – nie mamy nawet radaru, co niestety mocno uprzykrza zabawę, bo każde polowanie jest na czas, a gdy nie wiemy gdzie szukać zwierzyny musimy zdać się na ślepy traf lub też zapamiętać na niższym poziomie gdzie lubią się kryć i tam ich wypatrywać. Oczywiście ze znalezieniem słonia czy nosorożca nie ma większych problemów, ale niektóre z antylop są tak maleńkie, że w zasadzie trzeba na nie nadepnąć, żeby je zauważyć. Tym bardziej, że trawa jest bujna, a podczas skradania się widoczność jest mocno ograniczona. Znalazłem zresztą metodę płoszenia małej zwierzyny jednym ze skuteczniejszych sposobów na przejście niektórych misji, tym bardziej, że z pomocą przychodzi nam zmysł łowcy, czyli swoisty bullet time podczas którego łatwiej jest celować w umykające „trofeum". Drugim bullet timem jest „wyrzut adrenaliny", gdy skacze na nas jakiś drapieżnik – można zwolnić czas i pozbyć się natręta strzałami z rewolweru. Niestety, co jakiś czas adrenalina nie chce działać, co kończy się śmiercią i koniecznością powtarzania polowania. Zwłaszcza na najwyższym poziomie trudności, gdzie co chwila można przez przypadek stać się z myśliwego zwierzyną.

Większość misji polega na szwendaniu się po mapie i wypatrywaniu zwierzyny, ale są też takie, w których trzeba ofiarę wytropić. Rozwiązane zostało to jednak kuriozalnie – trzeba wypatrywać jaskrawo czerwonych owadów krążących nad wyznaczonymi punktami, a potem połączyć kropki, czyli przejść do następnego zgodnie z podawanym przy każdym roju kierunkiem. Po pięciu kropkach nasz cel pojawi się mniej więcej w zasięgu wzroku (lub lunety). Oprócz tego są jeszcze dwie strzelanki na szynach – na jeepie lub motorówce. W pierwszym przypadku jedziemy wzdłuż umykającego stada antylop czy innych bawołów i musimy ustrzelić kilka największych sztuk, a w drugim – ładujemy do kaczek podrywających się z trzcin. Do tych zresztą strzela się przysłowiowo – często dłużej trwa ładowanie misji niż jej przejście. Ostatnim z typów misji jest polowanie na ptaki, które tym różni się od opisanego powyżej, że leziemy na własnych nogach. Wisienką na torcie są zaś finałowe polowania na członków Wielkiej Siódemki. A raczej – miały być. Są za krótkie i nieco za mało emocjonujące. Po prostu idziemy na kropkę i załatwiamy sprawę.

→I ZA TRUDNA, ZA ŁATWA

Zabawa momentami jest nawet niezła, można poczuć trochę emocji. Jednak jest albo za prosta z tym całym radarem i kręgami, albo frustrująca (bez radaru) i w tym wypadku przez ograniczenie czasowe – bezsensowna. Bo jak połączyć pośpiech z podchodzeniem lamparta? Jedynym ratunkiem jest spamiętanie wszystkiego na mapie podczas kolejnych prób – zwierzaki zazwyczaj trzymają się swoich miejsc, więc część drogi można po prostu przebiec.

Graficznie i dźwiękowo jest nieźle – szczególnie na PS2. Wersja na X360 wygląda momentami nieco biednie, ale generalnie nie jest jakoś specjalnie tragiczna. Ogólnie można trochę zapolować, ale raczej bym jej nie kupił. ■■

OCENA 6.1/10
WIĘCEJ STRZELANIA NIŻ MYŚL(IWI)ENIA.

■ Szkoda, że safari nie jest bezkrwawe – wolałbym robić zwierzakom fotki do National Geographic lub kręcić filmy dla Animal Planet, niż je odstrzeliwać.

LIGER I TIGON

Na taką oto ciekawostkę wpadłem na wiki, gdy szukałem czegoś o lwach... Otóż okazuje się, że lwy i tygrysy mogą się ze sobą krzyżować. Liger jest krzyżówką samca lwa z samicą tygrysa, co owocuje dość niezwykłym wyglądem – budową ciała i ubarwieniem przypomina lwa, ale jest pręgowano-kropkowany, choć paski są znacznie jaśniejsze niż u tygrysa i jest też znacznie większy. Ligery są największymi kotami drapieżnymi świata – największe okazy są prawie dwa razy cięższe (!) niż lwy i sporo większe niż największe z tygrysów. Liger o imieniu Hercules waży około 550 kg (największy schwytany lew – 366 kg, a największy z tygrysów syberyjskich – 423 kg). Tigon to z kolei krzyżówka samca tygrysa z samicą lwa, w tym jednak wypadku rozmiary tego „kotka" zbliżone są do wymiarów lwicy – ważą około 150 kg. Fajnie, co?

■ Na szczęście zrezygnowano z przesadzonego podziału gry, w którym więcej było walki, a mniej skakania i główkowania. Teraz jest rozsądnie i fani każdej z tych czynności powinni być zadowoleni. Zawsze jest dynamicznie i efektownie, a jak nie, to przynajmniej czuć, że coś wisi w powietrzu.

txt: qsh

RATCHET & CLANK SIZE MATTERS

PO DAXTERZE PRZYSZŁA PORA NA KOTA I PUCHĘ

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: HI Games
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Doskonałe mechanizmy, kamera, humor.
ZŁE: Molestowanie małych dziewczynek z czterema kitkami.
BRZYDKIE: Ten kolo Qwark nie daje mi spokoju...

MARCELLUS: Jeżeli exclusive'y na PlayStation 3 będą równie dobre, jak na PlayStation Portable, to o przyszłość nowej konsoli Sony można przestać się martwić – studia developerskie Sony bardzo rzadko odwalają fuszerkę, szczególnie odkąd 989 Studios zostało rozgonione na cztery wiatry... Hmm, ja to chyba o R&C miałem pisać? No ale czy trzeba coś więcej dodawać? Oto kolejna obowiązkowa gra na PlayBoya – śmieszna, ładna, grywalna. 9/10

Tak długo, jak flagowe serie zostają na swych macierzystych platformach, możemy być pewni ich jakości. Wysokiej. Czy jest na sali ktoś, kto potrafi wymienić z głowy na szybko jakiegoś crapa, o którego walczą na walizki z pieniądzmi menedżerowie Sony i Microsoftu? Ja też nie, dlatego zostając w klimatach wyłączności zapraszam do recenzji najnowszej produkcji utalentowanego studia High Impact Games.

→I LUBIĘ DOBRE GRY

Dlatego z dziką rozkoszą odpaliłem nowe przygody tych zwichrowanych postaci. Zakładając w ciemno, że na ekranie pojawi się masa humoru, piękna grafika i rozrywka najwyższej próby, nikt się nie pomyli, nawet ja.

Opowiedziana historia należy zdecydowanie do teczki pt. łatwe, śmieszne i przyjemne. Małym drukiem ktoś dopisał, że można doszukać się pseudofilozoficznego znaczenia. In plus.

Intergalaktyczni herosi odpoczywają sobie na jakieś plaży. Podchodzi mała dziewczynka, która robi właśnie reportaż do szkolnej gazetki i potrzebuje kilku ujęć. Owłosiony kolo wypina klatę, Clank towarzyszy mu wisząc na plecach. Jednak takie materiały nie wystarczą. Pierwszą misją jest, zatem, efektowne rozwalenie kilku krabów. Mała strzela zdjęcia. W pewnym momencie pojawiają się dziady z kosmosu, porywają czerwonowłosą i jazdeczka gotowa.

Ratchet i Clank to starzy kumple – jeden jest jakby mieszanką kota i likaona, stoi na dwóch nogach i ma wielkie oczy i uszy. Oraz cięty język i skłonności do kręcenia zadym. Clank ma pewnie z 10 GB RAMu, jest wygadanym robotem, który zawsze najpierw planuje, a później wykonuje akcje. Ciekawa z nich para – jak ogień i woda.

→I DOBRY PLATFORMER

Analogowym „pieprzykiem" ruszamy bohaterem w sposób klasyczny, że tak to ujmę. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by kciuk umieścić nieco wyżej i kierować krzyżakiem. Pod przyciskami geometrycznymi umieszczono wszystkie ważne akcje – jest skok, atak kluczem francuskim oraz strzał. Jest też taki, który przytrzymany przywołuje menu wyboru ekwipunku. Bo trzeba szybko napisać, że u zarania swych dziejów R&C był platformówką, w której znaczny nacisk położono na strzelanie. Przez trzy części seria rosła w siłę, by w ostatniej swej inkarnacji stać się w zasadzie strzelaniną z elementami skakania, a nie na odwrót.

Pokaźny arsenał sprzyja czerpaniu wielkiej radości z przebijania się przez kolejne poziomy. Do naszej dyspozycji oddano wiele ciekawych fuzji – jest niby-shotgun, niby-karabin, niby-wyrzutnia granatów. Niby dlatego, że gra utrzymana jest w kreskówkowych klimatach i nie ma w niej krzty przemocy i realizmu. Modele broni wyglądają jak sikawki z bazaru – te najbardziej wypasione.

→I UŁÓŻMY TO JESZCZE RAZ

Na PSP dobra gra nie jest ostatnio rzadkością, co cieszy mnie niezmiernie. Size Matters podtrzymuje regułę, że co miesiąc wychodzą dwie-trzy ciekawe pozycje na handhelda Sony. Po ukończeniu Daxtera fani skakania mogli poczuć spory niedosyt. Teraz można się najeść na zapas, ponieważ na horyzoncie nie widać kolejnego platformera tej klasy. A nie, moment – widziałem jakiegoś złodziejaszka-szopa... Ale mogło mi się wydawać.

Masą humoru przyciągnie wielu, tak samo, jak mini-gry, w które gra obfituje. Bogaty arsenał i zbieranie śrubek na kolejne udoskonalenia wessać mogą na dobre. Poziomów nie brakuje, a rozmieszone są na różnych planetach. Grafika prezentuje się wyśmienicie – rozwalił mnie motyw grymasów malujących się na twarzach postaci w trakcie gry właściwej. To, jak wyglądają scenki, jest już w ogóle klasą samą w sobie – kłania się nawet Daxter. Na podobnym poziomie jest dźwięk – mówione dialogi, muzyczki w różnych momentach, wystrzały. Ocenę dodatkowo winduje zasługująca na medal praca kamery oraz poziom trudności nie wpasowujący się w target odbiorców.

Oby więcej takich gier na PSP – kipiących świeżością, świetnie wykonanych, grywalnych i wymagających. Po raz kolejny jestem zachwycony świetnym tytułem na wyłączność. ■■

OCENA 9.2/10
IDEALNA PLATFORMÓWKA DLA KAŻDEGO. GRAĆ!

■ Dogrywanie kolejnych planet-poziomów przedstawione jest za pomocą lotu statku kosmicznego. Jest to całkiem znośne rozwiązanie, bo odbywa się szybko, a przy okazji nieźle wygląda.

■ Wyścigi na deskach anty-grawitacyjnych są wymagające, bo przeciwnicy zaciekle walczą o pierwsze miejsce. Bez zbieranego na trasie turbo się nie obejdzie, ale nagroda za wygranie wszystkich zawodów warta jest wysiłku.

■ Nie obyło się też bez kilku chwil w skórze (w blasze) Clanka, który czasami spotyka sobie podobnych gości, którym może wydawać proste rozkazy.

XENOSAGA EPISODE III ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

■ Oprawa dźwiękowa to mocarna strona „Tako rzecze Zaratustra". Melancholijny fortepian wprowadza smutny, gorzki nastrój. Skrzypce, nadają powagi, wzniosłości i pompatyczności...

■ ... Innym razem ambientowe, elektroniczne dźwięki, zależnie od sytuacji szybsze, bądź taktowane wolniej – nie ma miejsca, by się dalej zachwycać, wystarczy, że napiszę, iż jest to kawał dobrej, artystycznej roboty...

■ ... Boli tylko, iż zubożono jakość do formatu stereo 2.0 – brakuje tego 5.1 obecnego w dwójce. Ale cóż – najwyraźniej nie można mieć wszystkiego. Za to system walki przemodelowano tak, że wreszcie sprawdza sie bez pudła.

txt: GANON

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Monolith
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Świetny scenariusz, długość zabawy, charakterystyczne postacie i system gry.
ZŁE: To już, niestety, koniec sagi...
BRZYDKIE: Monotonny design niektórych miejscówek.

GULASH: To po prostu superprodukcja – Square do spółki z Monolith kończą w ten sposób wielką sagę. Warto zagrać, ale najlepiej od pierwszej części.

TWÓRCY XENOSAGI MAJĄ DWA FIOŁY

Nie, nie chodzi o niepotwierdzoną germanofilię, ale o jednego wielkiego filozofa i jeden motyw nieustannie przewijający się przez kod kulturowy Kraju Kwitnącej Wiśni – są to, odpowiednio, Nietzsche i mechy. Tak, jak ten pierwszy to dość osobliwa, biorąc pod uwagę japońskie warunki, pasja, tak wielkie robotopodobne maszyny to zrozumiały, zakorzeniony w tradycji i szeroko pojętej popkulturze leitmotiv. Oba te elementy wraz z dość ambitnym scenariuszem tworzą wyśmienitą, spójną i bogatą całość..

→I KOS-MOS, SHION I RESZTA

Monolith nigdy nie zawiódł w kwestii fabuły. Mamy do czynienia z kontynuacją wątków splatających się ze sobą od części pierwszej oraz, co ważne, z odpowiedziami na wszystkie dręczące nas pytania. Scenariusz kręci się wokół Shion Uzuki, pracującej wcześniej nad androidem KOS-MOS. Shion odkrywa podczas infiltracji siedziby korporacji Vector, że jej szef z czasów tamtego projektu ma jakieś niejasne konszachty z gnosis, tajemniczymi kreaturami z pogranicza świata materii, które unicestwiają wszystko za pośrednictwem dotyku. Co więcej, okazuje się, że jej ojciec maczał palce w zbliżającej się inwazji obcych na galaktykę.

Pozwolicie, iż na tym poprzestanę, albowiem przeżywanie fabuły Xenosagi to jedna z najprzyjemniejszych rzeczy, jaka może spotkać fana erpegów, nawet bez wskazania na te japońskie. Napomknę tylko o umiejscowieniu chronologicznym – Epizod III dzieje się w rok po wydarzeniach z drugiej odsłony. Jasne – powraca Fifth Jerusalem, źródło transcendentalnej, boskiej mocy – Zohar, Ormus i reszta antagonistów. Nie zabraknie dramaturgii, tragedii, humorystycznych wtrętów, jak i patetycznych chwil, których doniosłość jest potęgowana przez świetnie wyreżyserowane scenki. Te są naprawdę wielkiej klasy. Z tym, że oparte na silniku gry czasem słabują pod względem animacji, ale to szczegóły, które nie psują ogólnego, bardzo pozytywnego wrażenia. Lektorzy spisali się na medal, aktorzy, których brakowało w dwójce, znów błyszczą. Niestety – nawet Xenosaga dostała się pod pręgierz cenzury, a wykastrowana z co krwawszych przerywników potrafi w kilku miejscach powiać absurdem. Powraca również baza danych, bez której praktycznie nie byłoby możliwe dogłębne (czy choćby nawet pobieżne) śledzenie wszystkich wątków i meandrów scenariusza. Database to przejrzyste menu, nawigator, w którym znajdują się ilustracje, opisy i detale dotyczące wikłających się zagadkowych zdarzeń oraz postaci w Also Sprach Zarathustra. Co jest niezwykle przydatne, bo jest gdzie się pogubić.

→I ZMIENIAMY SYSTEM

System walki wreszcie został „zreperowany" w stosunku do drugiego epizodu, stał się bardziej przejrzysty, poukładany i dokładny, co zaowocowało zredukowaniem irytacji na rzecz czerpania większej satysfakcji z kolejnych pojedynków. Znikły gdzieś naciągające nasze nerwy do granic możliwości loadingi przed konfrontacjami. Już nie ma klepania kombosów w celu wyprowadzenia odpowiedniego ataku, pożegnano się z mashowaniem kółka, trójkąta, krzyżyka i kwadratu na zmianę. Zamiast tego jest system „menusowy", o wiele bardziej przyjemny w użytkowaniu, będący usprawnieniem determinującym większą dy-

Shion nie wygląda na zabijakę i w rzeczywistości nią nie jest – ma za to do spełnienia misję nie tylko będącą ukoronowaniem całej, liczącej trzy części serii, ale i udzielającą odpowiedzi na wiele ważkich pytań.

namikę samych starć. Podczas potyczki prowadzonej przez nasze postacie nie znajdujące się w mechach, do dyspozycji mamy szereg opcji przypuszczenia ataku. Podstawa to oczywiście zadawanie razów, bądź oddawanie strzałów, ostrzem czy też pukawą, jaką aktualnie mamy na podorędziu. Dalej, możemy użyć tech attacks, ether attacks, a także special attacks, które możemy wyprowadzić dopiero, gdy napełnimy specjalny pasek. Nowością jest natomiast Break Gauge. Nabija się on od konkretnych rodzajów ataków – od razu warto wspomnieć, iż są takie, które koncentrują się na zabieraniu hp, ale są również te, których głównym przeznaczeniem jest właśnie napełnienie Break Gauge. Gdy pasek ten dobije do końca, postać zostaje wtrącona w specyficzny stan, odbierający dwie tury oraz zwiększający podatność na critical damage. Innymi słowy – jest uziemiona i łatwiej zadać jej cios kończący. Inny patent obowiązujący w walce to boost. Zależnie od ilości obrażeń, jakie zadamy, możemy otrzymać dodatkową turę.

Rozgrywkę z pewnością urozmaicają walki toczone przez mechy – E.S. Prócz efektowności i widowiskowości wynikającej z rozmiarów, jak i oszałamiających fajerwerków po kolejnych atakach, prezentują one nieco inny system pojedynkowania się. Każdy obdarzony jest artefaktem – Vessel of Anima, który pozwala im na uwolnienie magicznej siły. Tutaj właśnie inne zastosowanie ma licznik boost. Po naładowaniu tegoż odpalamy Animę, przez co wysuwa się nam opcja analogiczna jak w przypadku specjalnych ataków, z tym że straty w hp adwersarza będą odpowiednio większe w związku z gabarytami partycypujących w starciu. Prócz tego bogaty arsenał mechów zawiera różnej maści rakiety, pociski, lasery czy miecze; wszystko opisane kilkoma statystykami, jak siła czy celność. W obu jednak przypadkach, czy to na lądzie, czy w powietrzu, ważne jest, aby nie popaść w mechaniczną rutynę, bo bossowie z pojedynku na pojedynek stają się coraz mocniejsi. Fajną sprawą jest to, iż zależnie od stylu, w jakim pokonamy zakapiora, punkty doświadczenia zostają inaczej rozdysponowane. Innowacyjne w założeniu miało być także zakładanie pułapek i szarżowanie od tyłu, jakkolwiek dwuznacznie by to nie brzmiało. Kiedy widzimy oponenta, możemy rozpocząć bitkę zachodząc go od tylca, co jednak nie zawsze gra odczytuje jako zaskoczenie z naszej strony, a czasami nawet wręcz odwrotnie.

Zastawianie sideł w postaci materiałów wybuchowych również nie jest tak sprawne i pożyteczne, na jakie wyglądało w założeniach.

W TLE PRZEPLATAJĄ SIĘ ROZWAŻANIA O NIETZSCHEAŃSKIM NADCZŁOWIEKU, TEORII WIECZNEGO POWROTU, LECZ U KRESU TEGO WSZYSTKIEGO STAJE PYTANIE – DO CZEGO DĄŻYMY?

→| LEVELOWANIE? JASNE

Wątek punktów doświadczenia należy nieco pociągnąć. Otóż, levelując otrzymujemy nowe umiejętności, podnosimy statystyki etc. Gospodarując skill pointsami ukierunkowujemy naszą postać – wybierając jedną z dwóch gałęzi. Możemy prowadzić ją po ścieżce dla „fizycznych", gdzie najwięcej inwestować i skupiać zarobione punkty będziemy na takich aspektach, jak normalne ataki, powiększenie paska zdrowia itd. Natomiast druga droga zakłada koncentrację na czarach ether, umiejętnościach leczenia i innych tego typu sprawach.

→| WARTO ZAGRAĆ

Xenosaga to jeden z ostatnich wielkich erpegów na PS2. To monumentalna, długa, bo czterdziestogodzinna, epopeja o życiu, śmierci, moralności, stawiająca nam kolejny raz te same, odwieczne pytania o naturę ludzką, o jej zbieżność z poczynaniami wynikającymi ze zdrowego rozsądku. Nie zabraknie problemów relatywizmu moralnego, problemu potrzeb duchowych każdego z nas, problemów relacji międzyludzkich i ich hierarchii w chwili, gdy decydują się losy. To też opowieść o lojalności, przyjaźni, nienawiści, zawiści – wojnie, jaką nosimy w sobie wszyscy. W tle przeplatają się rozważania o nietzscheańskim Nadczłowieku, teorii wiecznego powrotu, lecz u kresu tego wszystkiego staje pytanie – do czego dążymy? I choć podobne sprawy poruszane są w setkach innych rolplejów, tak tutaj mamy do czynienia z poukładaną, frapującą, emocjonującą historią.

Wszystko jest w Xenosadze Episode III dobre lub bardzo dobre, nie ma do czego się przyczepić. No, może prócz jednego. Że to ostatnia odsłona tej pięknej serii, która według początkowych założeń miała zakończyć się po sześciu częściach. Przed postawieniem dziewiątki powstrzymuje mnie niedostatek pierwiastka świeżości w skali całego gatunku. Mimo to, obowiązkowa pozycja dla fanów erpegów. ■■

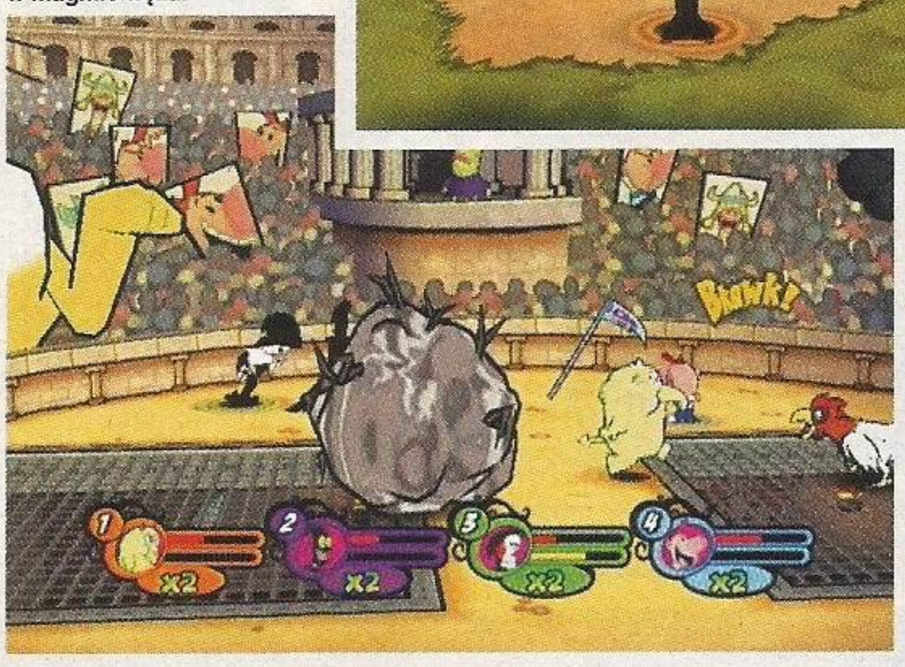
OCENA 8.9/10

NIE TYLKO DLA FANATYKÓW SERII

A graficznie?

Graficznie jest dobrze, można rzec, iż nawet bardzo dobrze, ale bez zachwytów. Nie są to jakieś szczyty, choć nie ma wpadek, ani jakiś potknięć w kwestii wizualiów. Zdarzają się co prawda czasem miejscówki, gdzie baczne oko zdoła dostrzec słabującą teksturę, ale nie jest to regułą. Za to miałem chwilami wrażenie, że miejscami jest zbyt oszczędnie i surowo, a monotonia plastikowo-industrialnej konwencji zaczęła dawać się we znaki. Szczególnie, gdy poziomy są niepotrzebnie duże, a kilkanaście wlekących i ciągnących się korytarzy czy tuneli wygląda tak samo. Projekty postaci, mechów to nadal wyższa półka. Starcia gundamopodobnych maszyn to piękny pokaz zdolności panów z Monolith – feerie barw, kolorowe eksplozje, jaskrawe błyski, płynniutka animacja. Jest naprawdę git.

■ Poziomy są wielowarstwowe, jak Shrek czy cebula. Raz rozpoczynamy w ciasnych zaułkach miasta, gdzie zewsząd wylewa się żrący kwas, by skończyć na dachu jakiegoś wieżowca. Innym razem przyjdzie nam toczyć boje na skale otoczonej płynną lawą, by wylądować na grzbiecie śmigającego w magmie węża.



THE GRIM ADVENTURES OF BILLY & MANDY

USTAWKA Z BILKIEM I MANIURĄ &

txt: GANON

Wii | PS2 | GCN

- Wydawca: Midway
- Producent: Midway
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Przyjemna oprawa, proste mechanizmy, gra w sam raz do wyluzowania się.
ZŁE: ...i w zasadzie tylko do tego – nie ma mowy o jakimś dłuższym graniu.
BRZYDKIE: tu nie ma nic specjalnie brzydkiego, Cartoon'owa stylistyka ratuje tę pozycję.

MARCELLUS: No wreszcie jakaś znośna i rozrywkowa gra na wiilota, w której można się chwil parę pookładać w kilka osób, a nie ciągle tylko te mini-gry i jeszcze więcej mini-gier.

Odpalając grę sądziłem, iż czeka mnie kilka godzin przedzierania się przez nudną jak flaki z olejem platformówkę, ale cóż za miłe rozczarowanie spotkało mnie w tutorialu. Próba przeniesienia znanych z Cartoon Network przygód Billy'ego i Mandy do świata elektronicznej rozrywki, to nic innego, jak mordoklepa! Co ciekawsze, z solidnym narzutem z Power Stone, bo jak nic przypomina mi to hiciorka z DeCeka. Rozgrywka opiera się na hasaniu i obijaniu facjat kolejnych pokracznych wrogów w różnych trybach. Mamy do wyboru versus, ultra krótki story mode, tutorial i kilka pomniejszych. W story do dyspozycji mamy kilka podstawowych postaci, natomiast resztę musimy odblokować. Jest Billy, Mandy, murzynek z sąsiedztwa i, oczywiście, Pan Śmierć. Wybrałem zatem najchłodniejszego (w skali chłodności obowiązującej w Cartoon Network, co jasne) kostucha vel. Ponurego i ruszyłem w tany.

Po uprzednim przyswojeniu podstaw samouczku mogłem wymiatać, jak jakiś konkretny kozak. Ataki są z grubsza dwa – jeden szybki, zadający mniejsze obrażenia, za to bardziej przystępny w kwestii rozkręcania długich kombosów. Drugi wymaga machnięcia gruchą, jest sporo wolniejszy, za to zadaje większy damage każdemu straceńcowi, który się nawinie. Kotłując się przez plansze, walcząc z wrogami, otwierając skrzynie czy obracając w perzynę elementy otoczenia, zbieramy mojo kryształy. Gdy capniemy większą ilość tych diamencików, zdołamy odpalić specjala służącego wykończeniu oponenta. Tło się zmienia, załącza blur, wszystko wiruje, zwalnia, a my musimy zacisnąć łapki na wiilocie i namierzyć nim odpowiednie, ułożone w sekwencje punkty. Czynność ta polega na wodzeniu pilotem od kropki do kropki w odpowiednim tempie. Na początku może to sprawiać małe problemy, lecz wraz z zebranym doświadczeniem jest już tylko lepiej.

→I VIEWTIFUL STONE

Gdybym miał opisać wirtualną adaptację *Strasznych Przygód Billy'ego i Mandy* w jednym zdaniu, na pewno napisałbym, że jest to synteza konwencji Viewtiful Joe i Power Stone. Mamy tu plansze podlegające dewastacji, gromadkę postaci miotających się po nich i wymachujących czym popadnie. Na każdym levelu możemy zebrać jakiś przydatny „sprzęt", że posłużę się żargonem stadionowym, i zdzielić przez łeb, tudzież rozstrzelać tych, którzy ośmielili się z nami konkurować. Ponapierniczamy się pałami, kijami, piłkami (takimi do grania, broń Boże tymi od drewna), mieczami, młotkami. Będzie też czym strzelać – napatoczą się nam lasery, działka prujące szkłem, miotacz robakami, plujący wybuchowymi glistami i kilka innych. Poziomy obfitują też w pułapki i specjalne bronie, jak możliwość włączenia pod napięcie kawałka podłogi, na którym właśnie stoi nasz adwersarz, czy wskoczenie za stery armaty i rozprawiania się z przeciwnikami. Należy dołożyć do tego możliwość rozwałki otoczenia od góry do dołu, co w połączeniu z natłokiem graczy w jednym miejscu, jest przyczynkiem niemałego zamieszania i wkradającego się co rusz chaosu. Ten z kolei wynika też z momentami mało precyzyjnego sterowania.

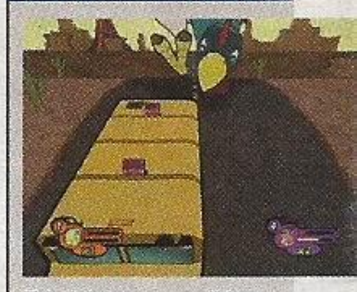
Story mode można rozwalić w pól godzinki, co jest wynikiem, co tu owijać w bawełnę, z deczka żałosnym. Zawsze można rzucić się na odblokowywanie dodatkowych strojów, ukrytych postaci i klipów, jeśli to kogoś bawi.Prócz tego czeka nas 45 misji, monotonnych dość i nudnych raczej, jak chociażby: zniszcz określoną ilość dyń w wyznaczonym czasie.

→I RACZEJ DLA NAJMŁODSZYCH

Graficznie jest bardzo kolorowo, miło dla oka. Jest pewien cell-shade'owy połysk, nadający wizualiom charakteru i przyjemnego, kreskówkowego stylu i wymiaru. Efekty świetlne na miejscu, eksplozje, rozbłyski, reakcje otoczenia na nasze poczynania i na odwrót – jak najbardziej w porządku. Muzyka to serialowe brzdęki i mało ambitne plumkania, czyli w sam raz. Gra nadaje się tylko dla dzieciaków i fanów serialu, ale najlepiej dla tego i tego w jednym. Nie ukrywam, iż fajnie się bawiłem, ale starczyło tego na godzinkę, półtorej, a to raczej wynik z gatunku tych mizernych. Dla mnie to mało zabawna na dłuższą metę, krótką młócka, która pomimo, że na PS2 i GCN nie ma machania Wiilotem, też się broni. ■■

OCENA 6.0/10
MIMO PONUREGO JEST ZABAWNIE

40 MINI GIEREK!



Tak, jak jeszcze całkiem znośne były wszelkiego typu kreskówki jak *Krowa i kurczak* czy *Laboratorium Dextera*, tak tych nowych cartoonetworkowych wymysłów zdzierżyć nie mogę. Już nie chodzi o to, iż porażają one swym infantylizmem i, co tu dużo gadać, głupotą, mało śmiesznymi gagami, ale sam ich styl, konwencja są dla mnie nie do przełknięcia. Nie będę ukrywał, że moimi faworytami są *Family Guy* i twory Groeninga – familia Simpsonów oraz *Futurama*, toteż głupkowatość i słabo zaserwowany żart w przypadku przygód Billy'ego i Mandy kłuje mnie w oczy. Co poradzę.

mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

FREAKOUT EXTREME FREERIDE

■ Konsola: PS2 ■ Wydawca: JoWood ■ Ocena: 6.0/10

Przyznam, że gdy przy odpalaniu tej gry zobaczyłem logo JoWood nie spodziewałem się rewelacji, a mówiąc wprost – spodziewałem się gniota. Jakoś JoWood Productions nie kojarzy mi się najlepiej. Miło się jednak rozczarowałem, Freakout nie jest oczywiście super hitem, ale zdecydowanie nie jest też nic nie wartą pozycją.

Mało jest gier, w których możemy się sprawdzić w ekstremalnej jeździe na nartach, a o to właśnie tutaj chodzi. Ale po kolei. Już na samym początku uderza po oczach ładnie wykonane menu, na które składa się wnętrze górskiego schroniska, śmiganiu po nim towarzyszy przyjemna gitarowa ballada. Nie znajdziemy jednak w schronisku zbyt wiele trybów: kariera, wyścig pojedynczy oraz split screen dla dwóch graczy. Możemy też poprzebierać nieco naszych zawodników.

Tryb kariery przypomina ten znany chociażby z wielu odsłon Tony'ego Hawka: dostajemy listę zadań do wykonania, helikopter zrzuca nas na szczycie góry i w drogę. Sama jazda dostarcza dużo radości, towarzyszy jej przyjemna punk rockowa nuta, ale niezbyt podoba mi się sposób animowania ruchu nart na śniegu, wygląda to jakby tuż za graczem pojawiała się na chwilę rynna w białym puchu. Zdarzają się też niestety sytuacje, kiedy zawodnik utyka między skałami, kamera szaleje i są spore problemy z wydostaniem się z powrotem na trasę. Walą wówczas po oczach pojedyncze piksele. Kiedy jednak jedziemy, oprawa wygląda całkiem malowniczo, mdłości czekają tylko na gracza w momencie przelatywania nad choinką.

Szkoda, że w całej grze są tylko cztery góry, po których możemy jeździć – to zdecydowanie zbyt mało, jak na dzisiejsze standardy. Można za to wykonać całkiem widowiskowe triki, zrobienie trzech salt do tyłu to w tej grze naprawdę bułka z masłem. Wkurza też, że podczas początkowych przejazdów co chwila nękają gracza durne tutoriale, których w żaden sposób nie można się pozbyć.

Jeśli kręci Was tego typu jazda, to Freakout na pewno przypadnie Wam do gustu. [Kim Bar Tek] ■■

■ Trzeba dbać o wspierające nas w krucjacie armie – ludki rozwalają też bramy, których, o dziwo, nasz morderca z wilkorem na ryju wyrzynający 1500 demonów w 60 sekund nie może sforsować. Widać są rzeczy, o których nie śniło się filozofom.

txt: GULASH

PlayStation 2

- Wydawca: Konami
- Producent: Genki
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Rzeźnia zamiast skillowego kombinowania z combosami, liczba przeciwników jest powalająca.
ZŁE: Gra na pewno szybko znudzi się osobom oczekującym czegoś więcej. Mnie przyjemnie relaksowała.
BRZYDKIE: Demony nie są pierwszoligowe.

MARCELLUS: Faktycznie nieźle się na to patrzy – wszystko śmiga płynniutko, a gdy wziąłem joypad do ręki i po dziesięciu minutach naliczyłem sześć i pół tysiąca wyrżniętych demonów, pokochałem tę grę szczerą, chłopięcą miłością. A potem mnie znudziła. Za szybko. 6/10.

DEMON CHAOS

ŹLE SIĘ DZIEJE W PAŃSTWIE JAPOŃSKIM

Pamiętacie zapowiadane przez nas pewnie z dobry rok temu Ikusagami? Japoński slasher na PS2, w którym jednocześnie na ekranie miało przewalać się 65 tysięcy postaci? Po cichu i bocznymi drzwiami Konami dostarczyło Ikusagami na rynek europejski, przewrotnie zmieniając tytuł gry na **Demon Chaos**. Słusznie, niesłusznie, nie czas to roztrząsać, ale warto wiedzieć jedno: to naprawdę ciekawa, intrygująca i dobra pozycja.

→I PŁONIE KIOTO

Chaos zapanował w feudalnej Japonii. Klany walczą między sobą o władzę, syn morduje ojca, wszystkiemu przygląda się gładząc czarne brodzisko doskonale znany wszystkim Nobunaga Oda, a i jakaś ciemna moc nie próżnuje. Wysyła demony, które pustoszą japońskie ziemie. Hordy demonów, nawet 65 tysięcy sztuk jednocześnie, hehe. Gdy jednak przychodzi do pustoszenia świątyni japońskiego boga wojny (darujcie, nie wyłowię z tego bełkotu jego imienia), miarka się przebiera – odpowiednik Aresa ma dość, wysyła na ziemię swojego zausznika w postaci dwumetrowego gościa z wilczym łbem, który w towarzystwie młodej i niewinnej kapłanki ma oczyścić kraj z plugastwa. Para podróżuje po Kraju Kwitnącej Wiśni i dokonuje wielkiego dzieła, a my mamy rys fabularny w postaci renderowanych scenek, narracji, słowem – nie poskąpiono tu niczego. I bardzo dobrze.

→I CZAS NA RZEŹNIĘ

Gigantyczny wilkołak wybiega zatem na pole walki i zaczyna swój taniec. System walki jest stosunkowo prosty. W rzeczywistości określenie „system walki" średnio tu pasuje – bardziej „system rzeźni", bowiem w **Demon Chaos** nasz wilkołakowaty bohater nie walczy, a wycina w pień armie demonów. I mam na myśli naprawdę taką rzeźnię, jakiej nie widzieliście jeszcze na oczy, a przynajmniej ja nie widziałem. Co prawda dwa przyciski ataku w połączeniu z blokiem, który działa również jako atak łączący combosy, oferują kilka prostych i podstawowych combosów, ale nie ma szans w ten sposób rozprawić się z pokaźną liczbą przeciwników, bo w tym czasie wyrżną całą naszą armię. Z pomocą przychodzi Rage Meter, czyli pasek energii znajdujący się u góry ekranu. Ładujemy go podstawowymi atakami, a gdy jest już gotowy do działania...

Wystarczy przycisnąć R1, by znaleźć się w innym świecie. Nasz zabijaka idzie, biegnie, szturmuje, niczym przecinak wyrzynając wszystko, co znajdzie się w zasięgu jego kosy i to przez dobre kilkadziesiąt sekund. Nic, co stanie na jego drodze, a nie ma dwóch pięter wysokości, nie jest w stanie mu się przeciwstawić. Z osłupieniem wpatrywałem się w licznik mordu, który po minucie nawalania w kwadrat i ruszania analogową gałką pokazał, iż wyrżnąłem właśnie pierwszy tysiąc, czy tysiąc pięćset pająkowatych pokrak. Mówię Wam, rewelacyjna sprawa. Rage meter można aktywować i dezaktywować w dowolnym momencie (o ile jest naładowany) i przydaje się wręcz rewelacyjnie, gdy musimy szybko dotrzeć do jakiegoś miejsca na mapie otoczonego przez demony.

→I RATUJ LUDKI

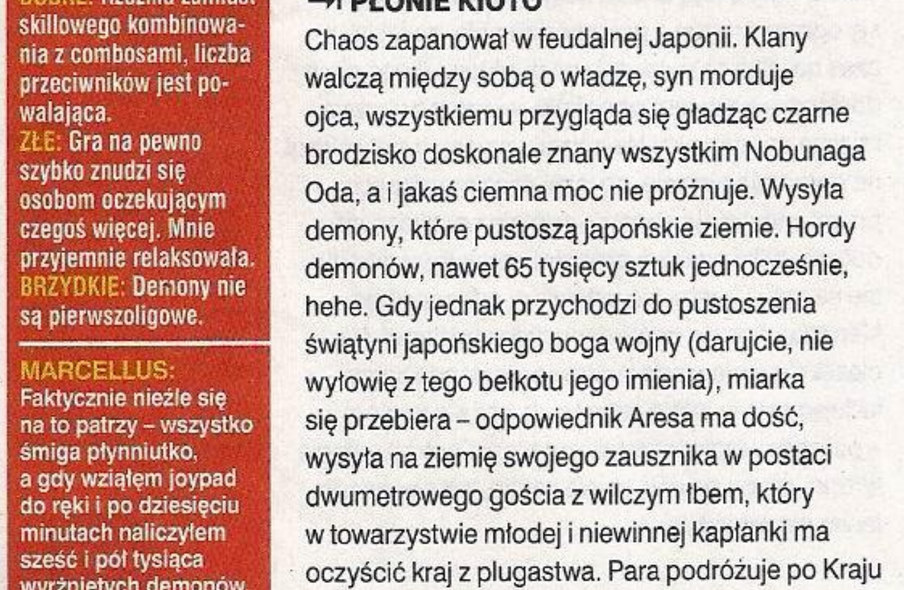
Zabawę nieco ubarwia koncept specjalnych posągów, które nasz dzielny, będący przecież lojalnym sługą samego japońskiego boga wojny, koleżka może stawiać gdy wdusimy przycisk X. Jest ich kilka – na przykład jeden służy do leczenia naszych oddziałów, inny do wspierania ich ataków. A trzeba dbać, bo po pierwsze – często jednym z warunków koniecznych do ukończenia danej planszy jest pozostanie choćby jednego z nich przy życiu, a po drugie – w istotny sposób wspierają naszą krucjatę, bowiem są rzeczy, których antyDemoniczny Wojownik się nie tyka. Bo nie może. Na przykład nie wolno mu dotykać (mieczem) czerwonych kryształów stworzonych z ludzkiej krwi (?!), wokół których spawnują się kolejne zastępy demonów. Ludki można prowadzić za sobą, po wciśnięciu R1 – słuchają się i akceptują nas jako przywódcę. W związku z tym jedynym wyjściem, by taki punkt rozrodczy zamknąć, jest podprowadzenie doń ludzkiego oddziału, postawienie im posągu ognia i odganiania demonów próbujących wyrżnąć kłujących kryształ swoimi śmiesznymi mieczykami ludzików.

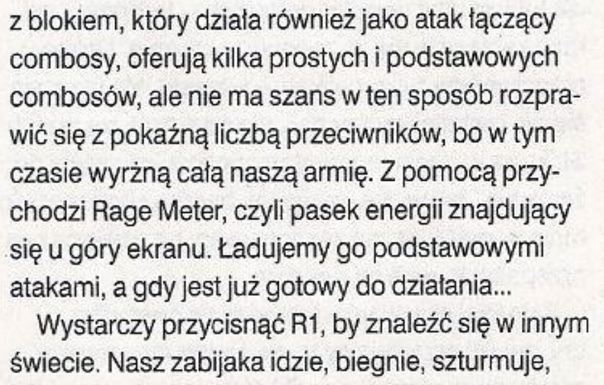
→I FAJNA GRA!

Grafika jest całkiem, całkiem. Gra śmiga w 60 klatkach, ludków po mapie przewala się jest faktycznie zatrzęsienie, choć powiem szczerze, że nie liczyłem czy rzeczywiście jest ich 65 tysięcy. Dźwięk – klasycznie – japoński dubbing i napisy. Gra się naprawdę przyjemnie, choć na pewno nie tak technicznie jak w Devil May Cry... Ale **Demon Chaos** to raczej pochodna Dynasty Warriors (bueerk) lub Devil Kings (yeah!), niż przygód Dantego. ■■

OCENA 7.0/10

NIEZŁA RZEŹNIA. POLUBILIŚMY SIĘ



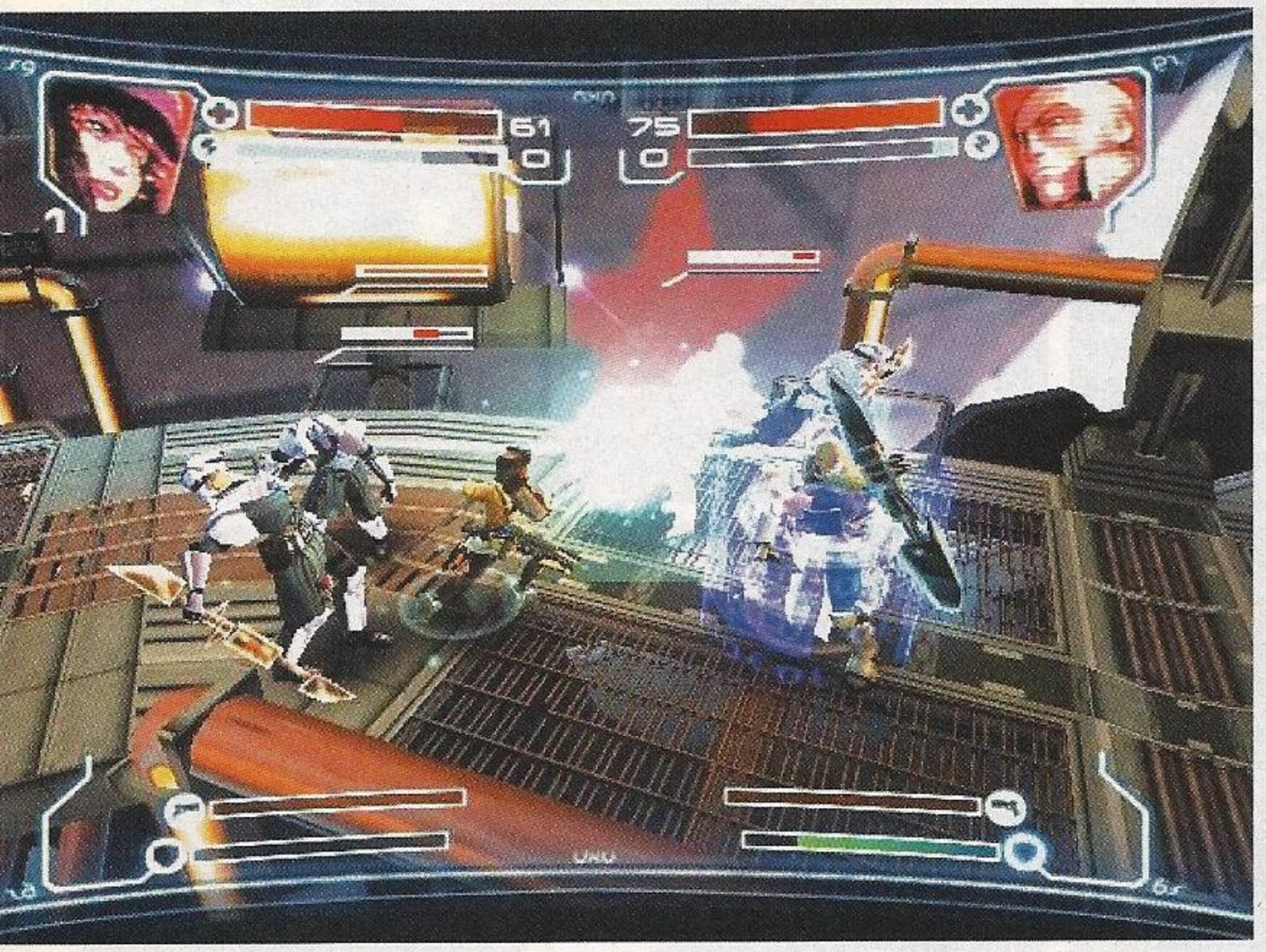


■ PlayStation 2 cały czas pokazuje jeszcze na co ją stać. Pomijam fakt, że na ekranie tytułowym gry wyskakuje „Copyright by Genki 2005", co wskazuje, że gra czekała dwa lata na premierę europejską.

THERE'S MORE...

Strasznie spodobała mi się ta gra, bo jest wcale niegłupia – odchodzi od comboidalnych slasherów na rzecz hurtowej wyrzynki właśnie; do tego ma fajne założenia, jak choćby współpraca z ludkami (i konieczność utrzymywania ich przy życiu) oraz fachowy, bełkotliwy jak przystało na japońską grę, scenariusz. No i nie zapominajmy o 99 broniach, różniących się atrybutami, dodatkowych misjach, bonusach i trybach.

■ Niższa cena gier na PlayStation 2 to coś, co powinno nastąpić już dawno temu.



RED STAR

DLACZEGO WARTO CZYTAĆ NEO PLUS? OTO ODPOWIEDŹ

txt: MIELU

PlayStation 2

- Wydawca: XS Games
- Producent: XS Games
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Strzelanina jak za dawnych, „dobrych" lat. Poziom trudności, bossowie, co-op.
ZŁE: Przy God of War 2 zbyt archaiczna, SI nie zachwyca.
BRZYDKIE: Grafika. Wyraźnie widać te trzy lata opóźnienia.

GULASH: Kude no, naprawdę fajna gra!

Prawdopodobnie nigdy nie zwrócilibyście uwagi na **Red Star** – staroszkolny miks shootera i gry beat'em up straszący przeciętną oprawą, praktycznie gotowy do debiutu na półkach sklepowych dobre trzy lata temu, gdyby nie ten tekst i taka, a nie inna ocena. Czy gra odrzucająca od siebie na kilometr po pierwszych pięciu minutach obcowania z nią może być aż tak dobra? Może, zwłaszcza, gdy podepniecie do konsoli drugiego pada i zagracie z kumplem albo bratem. Tylko uważajcie, nie ma opcji dołączenia do już rozpoczętej gry, więc zabawę w coopie trzeba zaczynać od samego początku.

Red Star to dobry oldschoolowy tytuł akcji, taki można powiedzieć rodem z automatów. Jest trójka bohaterów, z czego na początku można wybrać tylko spośród pary Kyuzo – Makita, a władająca magią Maya czeka na odblokowanie. Postacie różnią się prędkością i siłą wyprowadzanych ataków, Kyuzo jest powolny, ale jednym ciosem powala kilku przeciwników. Szybka niczym ninjaska Makita odpala lekkie, ale błyskawiczne combosy. Różnice są ledwo wyczuwalne podczas obijania zastępów zwyczajnych żołnierzy, czyli mięsa armatniego, a znacznie wyraźniej podczas pojedynków z bossami. Zajmującymi najczęściej pół albo i więcej ekranu, czyli prawdziwie oldskulowymi, a przy tym stanowiącymi najważniejszy element gry. Więcej o nich za moment.

→I BYLE DO KOŃCA

Standardowo każdy poziom skonstruowany jest według schematu – dużo walk ze słabymi przeciwnikami, przeplatanych trudniejszymi pojedynkami z sub-bossami, a na samym końcu ciężki bój z prawdziwym badassem. Czasami wpadnie się na jakąś apteczkę i w zasadzie nie ma checkpointów, więc zejście oznacza konieczność rozpoczynania misji od początku. Dlatego jeśli nie lubicie zbyt wysokiego poziomu trudności, od razu zabierzcie się za zabawę w co-opie. Liczba przeciwników tylko delikatnie wzrasta, ale nie stają się oni bardziej wytrzymali, nie poprawia się też ich SI, która w ogóle momentami pozostawia wiele do życzenia. Jak widzę wroga tak bardzo chcącego do mnie podejść, że nie zwraca uwagi na dzielącą nas przepaść, to ręce mi opadają.

Z drugiej strony taka jest właśnie specyfika gry, zwykli przeciwnicy to nie żadne megamózgi, a upierdliwe przeszkadzajki atakujące zawsze w ten sam sposób. Są panienki strzelające spoza ekranu rakietami, które po chwili spadają bohaterowi na głowę. Jest masywny koleżka z tarczą – jego ciosy najpierw trzeba zablokować, a później wyprowadzić szybką kontrę. Da się też zrobić unik i wystawionego na atak przeciwnika boleśnie wypunktować. Chodzi tylko o to, żeby się nie dać trafić i zachować jak najwięcej energii na końcowe starcie z bossem.

→I OLDSKUL BEJBE

Kilka razy zastanawiałem się czy jest to chodzone mordobicie, strzelanka, czy może shooter w rodzaju Ikarugi. Wszystko to przez zmieniającą się perspektywę. Raz kamera pokazuje bohaterów z boku, by za moment zawisnąć wysoko nad ich głowami. W tym drugim przypadku walki z bossami często wyglądają tak, że na górze ekranu pojawia się ogromny wróg z pokazującym się, co jakiś czas na kilka sekund słabym punktem. Gość pluje dosłownie tysiącem pocisków w stronę bohatera i trzeba między nimi lawirować uważając przy okazji na pojawiających się, co jakiś czas mniejszych przeciwników. Sterowanie ogólnie sprawdza się dobrze, tylko czasem problem sprawia lokowanie się na celu. Trzeba się ustawić w odpowiednim kierunku, żeby w ogóle zechciało zadziałać. Na cięższe starcia warto zostawić strzał specjalny ładujący się w miarę jak przechodzi się poziom – potężna wiązka energii skutecznie potrafi osłabić wroga, ale na pewno go nie zabije, więc wygrana łatwo nie przyjdzie.

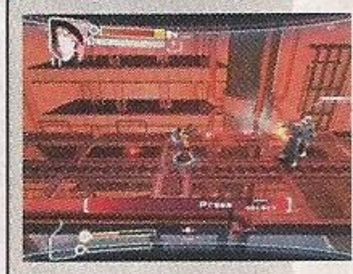
→I DLA SENIORA

Przeterminowana (patrz ramka) grafika utrzymana jest w komiksowym stylu, ale nie urzeka licznymi kolorami, specjalnie szczegółowymi teksturami, czy dużymi modelami postaci. Efekty też nie są niczym szczególnym przy czołówce gier na PS2. Może jednak uda mi się kogoś zachęcić do zainwestowania kasy w ten tytuł. Sporo dobrej młócki utrzymanej w staroszkolnym (a więc nie dla każdego lekkostrawnym) klimacie z dobrą mieszanką muzyki elektronicznej i gitarowego grania, wysoki poziom trudności i przefachowi bossowie. Idealny tytuł dla wyznawców Contry, czy Galagi, o tyle fajniejszy, że dziś już coraz rzadziej zdarzają się tak udane powroty do przeszłości. Stąd taka, a nie inna ocena. No i skąd byście wiedzieli o takiej perełce, gdyby nie Neo Plus? ■■

OCENA 7.3/10

MADNESS? THIS IS OLDSKUL!!

MAŁY „DILEJ"



Gra gotowa była do wydania trzy lata temu, ale pech chciał, że ówczesny wydawca (Acclaim) zbankrutował. XS Games długi czas próbowało wykorzystać szansę i wydać Red Star, ale konflikty z autorami i batalie o to, w jakiej cenie sprzedawać grę, sprawiły, że dopiero teraz ujrzała światło dzienne. Nie ma tego złego – czuć, że jest trochę nieświeża, ale za to można ją kupić za 20 dołków w USA. Oby tak też było u nas.

■ Pozornie nie ma na co patrzeć, ale miodek płynący z przebijania się przez kolejne levele wynagradza lekko archaiczną oprawę.

Mini-gry w ilości hurtowej to jeden z atutów Banana Blitz.

SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ

JAPOŃCZYCY MUSZĄ MIEĆ JAKĄS NIEZŁĄ FAZĘ NA MAŁPY

txt: GANON

Wii

- Wydawca: SEGA
- Producent: SEGA AV
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Dużo tras, pocieszny klimat, poziom trudność, od groma mini-gier
ZŁE: Czasem poziom trudności.
BRZYDKIE: Tu wszystko jest fajowskie, kolorowe i radosne, no!

GULASH: Super Monkey Ball na GameCube miał w sobie „to coś", ten pierwiastek nadający produkcji miodek w czystej postaci i nie inaczej jest w tej przezabawnej giereczce. Giereczce, bo grą „pełną gębą" po raz kolejny nowego Monkey Balla nie nazwę – co prawda lubię tę serię, pomysł mi się podoba i przyjemnie raz na jakiś czas pokierować małpami, to jednak, co by tu nie mówić, nie jest to epicka przygoda wykonana z rozmachem. I znowu dylemat Wii – do mini-gier super sprawa, ale gdzie te pełnoprawne produkcje dla graczy?

Cechą, która odróżnia Kororinpę od Banana Blitz jest różnorodność. Widać tutaj inwencję panów z Segi, zarówno jeśli chodzi o urozmaicenie poziomów, jak i trybów gry, bo w grze Niebieskich znajduje się także potężna gama świetnych mini-gierek. Dziesięć światów dzieli się na osiem plansz, jedną potyczkę z szefem oraz bonusową trasę, gdzie zbieramy określoną ilość bananów na czas. Oczywiście, levele są obudowane wokół jakiegoś motywu przewodniego – i tak mamy pustynne tory, gdzie na drodze staną nam piramidy i kaktusy, będzie mnóstwo piachu i piaskowca, zimowe krainy, gdzie rzucać w nas będą śnieżnymi kulami, a trakcję zaburzą nam ślizgawki czy dżungle, w której z kolei znajdziemy mnóstwo palemek i zarośli. Przebicie się przez każdy tor zajmuje od minuty do trzech.

Podczas intensywnej jazdy stawimy czoło trampolinom, zapadniom, wahadłom, ruchomym kładkom, półkom, skoczniom, słupom, blokadom, czy stworkom – a wszystko to skonfigurowane zostało tak, by stopniować poziom trudności – im dalej, tym trudniej. Trasy są zmajstrowane w coraz bardziej skomplikowany sposób, stają się coraz dłuższe i, co za tym idzie, coraz bardziej problematyczne. A oznacza to, ni mniej ni więcej, iż potrzeba nieco wprawy i obycia, by pokonać kolejne plansze. Bo oczywiście na każdej, prócz różnej maści przeszkadzajek, sen z powiek spędza nam limit czasowy, w jakim musimy się uwinąć z danym poziomem. Po zaliczeniu serii takowych czeka nas konfrontacja z bossem. Ci zazwyczaj są utrzymani w humorystycznej konwencji Monkey Ball – na przykład jest przerośnięta misiopodobna kreatura z pępkiem, w który trzeba go zdzielić, albo lewitujący lew z wyrzutniami rakiet, które musimy odbijać w jego kierunku.

→I LUBICIE MINI-GRY?

Warto też pokrótce objaśnić meandry rozgrywki w Banana Blitz. Otóż, nie jest tak, jak mogłoby się zdawać i nie sterujemy tutaj małpką zamkniętą w plastikowej kulce, lecz obracamy samą planszą. Przekręcając ją, zmieniając kąt, kierujemy pośrednio poczynaniami uwięzionego gorylka. Naszym zadaniem jest doturlanie piłeczki do mety przed upływem wyznaczonego czasu. Tak prezentuje się podstawowy tryb gry. Drugą pełnoprawną i bardzo ważną składową Super Monkey Ball są mini-gierki, których ilość i różnorodność przerosła nie tylko moje oczekiwania, ale także cały dotychczasowy dorobek serii na tym polu. A więc trzęchamy wiilotem jeżdżąc na snowboardzie, grając w golfa, prując do obcych w przeróbce Galagi, łapiąc biedronki na kij, sprawdzając końcową wysokość kupki takowych, zaganiając przy pomocy psa owieczki do zagrody, korygując siłę wiatru i kierunek naszej żaglówki, etc. Atrakcji nie zabraknie, szczególnie, iż większość mini-gierek to pozycje dla czterech graczy.

→I MACIE WII?

Banan Blitz to świetny przykład na to, iż sterowanie gier na Wii może być dopracowane, intuicyjne i precyzyjne zarazem. Mogę z czystym sumieniem powiedzieć, iż w tej grze wiilot stanowił przedłużenie mojej kończyny. Żadna inna pozycja na maszynkę Ninty nie oferuje tak zapiętego na ostatni guzik i dopieszczonego sterowania, jak ta odsłona Super Monkey Ball. Gdyby jeszcze kamerą dałoby się operować podług własnych potrzeb, to byłoby git. Ale i tak jest świetnie, o wiele lepiej niż się spodziewałem.

Grafika nie słabuje, o nie. Do porażających też raczej trudno je zaliczyć, ale oprawa trzyma poziom, poniżej którego nie schodzi, odznaczający się schludnością i soczystymi kolorkami. Wszystko jest bajkowe, lśniące, jasne, pogodne i słodkie po prostu. Pocieszne małpki turlają się w swoich kulusiach po zakręconych torach, och. Jasne, że do infantylności i słodziaszności Kororinpy jeszcze sporo im brakuje, ale są chyba na jak najlepszej drodze, by ją dogonić. Wizualnie jest więc pociesznie, mogę zagwarantować, iż, nomen omen, banan zagości na Waszych licach podczas grania w Banana Blitz dość często. Oprawa dźwiękowa to wesołe brzdęki i plumkania, czasem bardziej skoczne, raz mniej.

→I TAAK? TO ŚWIETNIE

Banana Blitz to świetna pozycja, zarówno dla samotnego gracza, jak i szukającego wrażeń w większym gronie znajomych. W pojedynkę zdziałać można tu jednak nieco mniej, niźli grupowo, choć tu i tu pełno miodu. Single to masa fajnych, ciekawie skonstruowanych, czasem cholernie trudnych tras. Całość spaja się w git produkcję, wartą swej ceny. ■■

OCENA 8.0/10

NAJLEPSZA ZRĘCZNOŚCIÓWKA NA WII, OT CO!

Te małpy żyją!

Wszystko zaczęło się od salonów. Tam w 2001 roku po raz pierwszy pojawił się automat Super Monkey Ball ze słynnym, bananowym kontrolerem. Konwersja gry zadebiutowała jako tytuł startowy na GameCube, moim zdaniem najlepsza gra na starcie po Rogue Leaderze. Małpki pozamykane w kulkach zrobiły niemałą furorę i w 2003 Amusement Vision postarało się o Super Monkey Ball 2, również na Sześciana. W tym samym czasie GBA dostało swoje małpki – Super Monkey Ball Jr. Dwa lata później na Xboxa oraz PS2 SEGA wypluwa Super Moneky Ball Deluxe. Przy okazji wydano też kilka pobocznych produkcji, jak Sega Superstars Eyetoy, Monkey Ball Minigolf czy Super Monkey Ball: Tip 'n' tilt.

Na pewno Wii jest stworzona dla tego typu zręcznościowych popierdółek, ale mimo tego, aby zaistnieć potrzeba jakiegoś szwunku, czaru, świeżości i innowacji.

Neon

Ha! Wróciło słońce, dzięki czemu uśmiech powinien gościć na Waszych ustach aż do końca wakacji. W Neonie między innymi dogrywka God of War II, a także dość ciekawy (i prowokujący!) wywód szefa Insomniaców na temat wyższości PS3. Co myślicie? [marcellus@neo-plus.pl, gulash@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

MARIO vs. LINK

Tak, jednoznacznie należy powiedzieć, że spór tych dwóch tuzów gier video rozgrywa się niemal w każdej głowie zwolennika teorii „drogi do szczęścia" serwowanej przez Nintendo. Nie inaczej jest w moim przypadku.

Choć pierwsza miłość jest na zawsze, nie znaczy to, że kolejna nie może być jej równa. Tak, kiblonurek zdobył moje uczucie jako pierwszy. Zresztą, co ja, kilkuletni szczyl, mogłem wiedzieć o uczuciach? Pamiętam jakby to było... niedawno, wchodzę do kolegi, a tam stoi szare pudło na jakieś wielkie dyskietki, Nintendo coś tam, nieważne. Wkładam karta i po mnie. Od tej pory też chcę takie pory, też chcę pokonywać przeszkody, smoki i pułapki, by uratować stokrotkę. I robię to.

Tak, Super Mario Bros to przykład geniuszu potrafiącego zawładnąć masami (ponad 50 mln kartów!). Potem było już z górki, łykałem wszystko, co tylko miałoby związek z kolankiem od zlewu. Kupiłem pegasusa (żartuję, podróbę od ruskich) i platformery były moją domeną, Go Dizzy Go, Tom and Jerry, Wonder Boy i w końcu TO! Super Mario Bros 2! Widziałem, że to coś za bardzo przekombinowane, ale nie zwracałem na to uwagi. Przecież to On – Mario, marzenie bycia kimś w innym świecie. Tak zostałem przekręcony przez Giana Sisters, ale to było dawno i nieprawda. Czas mijał, wspomnienia stawały się jedynie zamgloną poświatą tamtych dni.

Tak, musiałem wejść do tej wypożyczalni kaset video, to było przeznaczenie.

Patrzę, a tam Super Nintendo plus jakieś gierki. Co do cholery, myślę i oczywiście biorę do chaty wraz z Donkey Kongiem na wsi i MEGA kompilacją Super Mario All Stars. Jednak to „ośli" zawładnął mną tym razem. No bonus Mario? (pierwszy kryzys w związku?) Tak, wszystko miało się pozmieniać, program Escape, Polonia 1. Oglądam i własnym oczom nie wierzę, Mario w 3D, skacze, lata, pływa, orgazm! Pierwsza myśl naiwniaka – ale będę musiał rozbudowac kompa, żeby mi to poszło! Ale wiem, że zrobię wszystko, żeby znów poczuć się jak ten gówniarz realizujący swoje marzenia za pomocą pada i ekranu. Miasto – Bełchatów, ulica Kościuszki, kiosk na przeciwko najstarszego kościoła, spacer, skręt, idę obejrzeć magazyny komputerowe, GROM! NINTENDO uderza moje zmysły z okładki Gier Komputerowych, mam kasę, biorę, spadam nach hause, czytam, Nintendo 64 w Polsce, gry – Turok i Mario 64, nie żyję... bo nie mogę pograć! Cena za wysoka, kurka co robić, co robić!

Wczasy 1997, Rowy nad morzem, jeszcze nie powiedziałem, że chcę konsolę. Z dwóch tygodni zapamiętałem tylko jeden – ten drugi. Trzy pokoje, Mój, czyjś po środku, rodziców. Początek drugiego tygodnia, idę do „czyjegoś" pokoju po znajomego. Wchodzę.

Zostaję na tydzień z przerwami na sen i posiłki.

Zagrywam się w Mario i Turoka, nawet nocami kiedy obcy w sumie mi ludzie (ojciec z synem) śpią tuż za mną! Pokazuję mamie ten cud technologii i przekonuję ją do zakupu. Wrzesień, gram na swojej kopii Mario aż do lutego (brak kasy). Rewelacyjna gra.

Potem był GameCube, i oczekiwany Mario Sunshine, całkiem niezła gra, ale ja pokochałem się z Mario Kartem – syczek, czerwona, pies i gwałcicielka, dwie trasy – Baby Park i Waluigi Stadium, znajomi, cztery pady, masakra!

Nie, to nie tak, że nie znałem Zeldy, po raz pierwszy zobaczyłem ją na targu w Austrii, facet miał dwa oryginalne karty do NESa, ja przejściówkę na pegaza, jednak wtedy ją pominąłem i wybrałem Simpsonów. Tytuł Zelda zupełnie do mnie nie przemówił.

Nie, nie wiedziałem nic a nic o tej grze, czy bohaterze.

Ale ona już zawitała w zakątek mojego umysłu czekając na docenienie. Nintendo 64, pierwsze gazety stricte konsolowe i działy konsolowe w czasopismach komputerowych. ZELDA!!!, ZELDA!!!, ZELDA!!!. Jest wielka, jest z pompą, ma fabułę, jest japońska, jest ostatnią nadzieją Nintendo! – krzyczały periodyki. Przypomniałem sobie Austrię i zacząłem śledzić losy Okaryny Czasu, biegałem do kumpla z netem, drukowałem screeny, wycinałem screeny z gazet, lądowały na ścianie, wpatrywałem się czekając na nową miłość, idealną, bez skazy. Preorder w samym Lukas Toys, awizo, nerwy, 280 zł, paczka, jeszcze do sklepu, już odpieczętowana, czarne pudełko i złoty napis, drżące dłonie. TO musi być COŚ. Dom, konsola, kartridż, ON. Nie, już nie chciałem nigdy OFF! Ta gra to spełnienie dla każdej młodej persony pragnącej dowiedzieć się o życiu czegoś więcej, czegoś na własną rękę, bez podręczników do biologii czy religii. To świat tak inny od naszego i taki sam jednocześnie. Poezja. Gra zmiażdżyła mnie do tego stopnia, że musiałem się nią z kimś podzielić. Kumpel, Przemek, dostał konsolę na weekend, nie oddał aż nie skończył (fan mang), Euze rozwalił ją na emulatorze na Pececie, musiała go nieźle wciągnąć.

Nie, oczywiście, że na tym nie poprzestałem. Wymiany gier, tak potrzebne w naszym biednym kraju. Zamieniłem Okarynę na Gameboya Pocket z Pokemonem i Zeldą. Ganona rozwaliłem na schodach przed klasą w liceum, zanim wszedłem na poprawkowy sprawdzian z polaka. Odmieniłem na Okarynę (nie pierwszy i nie ostatni raz). Emulator, Zelda ze SNESa, później również tym sposobem Minish Cap, dobre. Majora's Mask, świetne patenty, słaba historia. Wind Waker, niesamowita grafika. Premiera Wii...

Nie, nie chciałem wcale od razu kupować. Niespecjalny biały kolor, Zelda również na GameCubie. Po co? To się nogi nocą! Poznań Game Arena, Ja, Przemek i Fali, kolejka, jestem zdecydowanie najstarszy, ale nieważne, dajcie mi to poczuć! Przybyłem, zobaczyłem, zwyciężyłem? Za pierwszym podejściem. Ale i przegrałem. 8 grudnia łódzki Empik Wii plus Zelda, dom, granie i jaranie się na nowo!

Nie, żadna nie pobiła Okaryny!

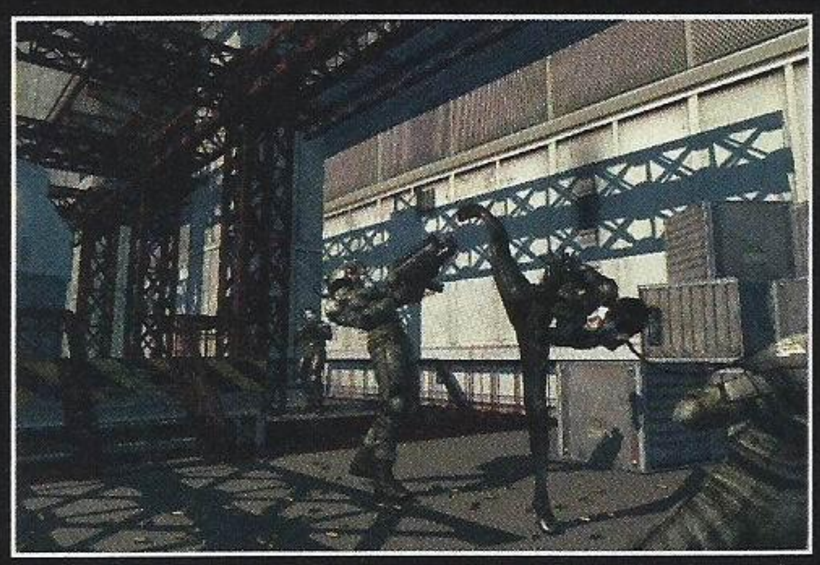
TAK,w tym pojedynku NIE MA zwycięzcy, to miłość równoległa do gier, które dały mi radość, satysfakcję i spełnienie. I niech już tak zostanie.

■■ **radzik64**

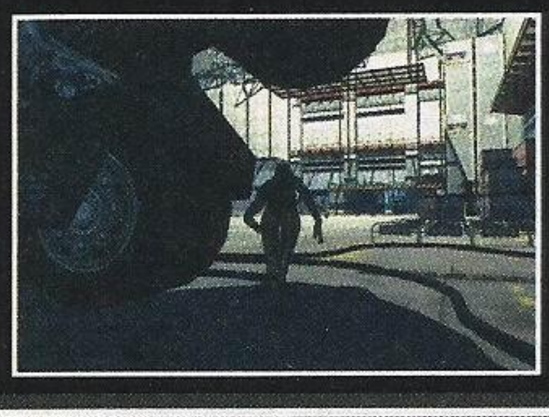
BRAKUJĄCE OGNIWA: STRADDLER

Zazwyczaj w niniejszym kąciku staram się przedstawiać tytuły zapowiadające się na – w jakikolwiek sposób – innowacyjne, zawierające pomysłowe rozwiązania, nierzadko skopiowane później w grach, którym dano szansę zaistnieć. Czasem jednak trafi się gra, która może nie zapowiadała się specjalnie nowatorsko, ale – przynajmniej w zapowiedziach – po prostu ociekała miodem. Pewnie nie byłaby krokiem milowym, nawet w swoim gatunku, ale czy byłaby grywalna? Kucze no, wydaje mi się, że tak. Bo czy gra pozwalająca wcielić się w panienkę o aparycji Christiny Ricci, opiętą cybernetycznym kombinezonem, rozwalającą kolejne hordy przydupasów Złego Pana (pamiętaj – oni też mają rodziny i bliskich; jeśli nie wierzysz polecam pierwszą część Austina Powersa) może nie być kozacka? Nie może – powiadam. Niestety, nie dowiemy się czy miałem rację.

Fabuła... Świat po trzeciej wojnie światowej jest wyniszczonym pustkowiem, na którym niedobitki ludzkości... chrrr... surowce mineralne... zzz... wielkie korporacje... NIKOGO TO NIE OBCHODZI! Wersja skrótowa – jesteś laską w superpancerzu, masz za zadanie wydostać się z superdupertajnego kompleksu, czyli w praktyce przebić, przekopać, przestrzelać tudzież przeskradać się przez 20 rozległych poziomów. W zależności od osobistych preferencji, możesz skupić się na walce wręcz, obsłudze broni palnej lub pozostawaniu niezauważonym. Jakby ktokolwiek miał ochotę kitrać się w ciemnych zaułkach, mogąc zamiast tego stylowo obić przeciwnikom mordy czy też poczęstować ich porcją ołowiu. Można to jednak autorom wybaczyć, jako że wówczas (okolice premiery MGS2: Sons of Liberty) twórcy gier uznawali elementy skradankowe za absolutny mus w każdym możliwym i niemożliwym gatunku i z jakiegoś powodu niemal wszyscy myśleli, że wystarczy dać graczom możliwość czajenia się w kuckach w zacienionym miejscu przez pół godziny, a masowo popędzą oni do sklepu w dniu premiery gry. Tak czy siak, nigdzie nie znalazłem wzmianki o tym, iż skradanie się byłoby w którymkolwiek momencie niezbędne do ukończenia misji. Wypada więc docenić gest programistów, pozwalających zadecydować graczom w jaki sposób chcą się bawić.



Warto wspomnieć, że walka wręcz zapowiadała się na zdecydowanie najbardziej interesujący element rozgrywki. Nasza heroina (znaczy bohaterka – przyp. dla ministra zdrowia) miała mieć możliwość wykorzystywania otoczenia do prowadzenia akrobatycznych ataków (i to dwa lata przed PoP: Sands of Time), umiałaby także złapać dowolnego przeciwnika i wykorzystać go jako mięsną tarczę chroniącą, przynajmniej przez krótką chwilę, przed wrażymi pociskami. Ponadto, mielibyśmy możliwość jednoczesnego wyposażenia naszej cyber-ślicznotki w jedną lub dwie giwery, przy czym ta druga opcja odbiłaby się zdecydowanie na jej zdolnościach akrobatycznych.



Dość różnorodnie miały przedstawiać się cele misji. Od ucieczki, poprzez eskortowanie, obronę określonego terenu, aż po ordynarne sianie jak największego spustoszenia wśród zastępów wroga. Co ciekawsze, gracz miałby także decydować o tym czy na misję wyruszy saute, czy wraz ze wsparciem w postaci ekipy komandosów. Autorzy nie dookreślili co prawda w jaki sposób współgrałoby to z opowiedzianą w grze historyjką, ani też co powstrzymałoby gracza przed zabieraniem ze sobą za każdym razem osobistego szwadronu śmierci. Oprócz charakterystycznego dla hardkorowców nastawienia „co-bo-sam-nie-dam-rady?" oczywiście.

Podsumowując, niewiele więcej da się o tej prawie-grze napisać. Została uśmiercona w dość wczesnej fazie produkcyjnej. Developer – południowokoreański Phantagram (dziś znany choćby z serii Kingdom Under Fire czy, ostatnio, Ninety Nine Nights) – zaprezentował wczesne demo gry na ECTS w 2001 roku, by raptem kilka miesięcy później obwieścić zgon nieźle zapowiadającej się produkcji. Z przyczyn, jak to zazwyczaj bywa, nieznanych. RIP. ■■ Dr Max

A MURY RUNĄ...

Czy jest szansa aby w niedalekiej przyszłości one zniknęły? Kto jest sprawcą, a kto ofiarą? Te pytania nasuwają się każdemu graczowi, dla którego ważna jest gra, a nie platforma na której ona hula. Z dumą mogę się do tej jakże pewnie nielicznej grupy zaliczyć. Czy Ty też? Owszem, wyznawanie zasad odwrotnych od fanboizmu, wcale nie wyklucza uwielbienia tylko dla jednego sprzętu. Wszystko zależy od podejścia do tematu. Preferowanie jednej marki nie musi stawiać Cię w gronie fanatyków. Nie musi, ale może. Pomimo nieukrywanej sympatii dla Plejstacji 2 i przekonaniu o jej wyższości nad konkurencją – gratem, gram, i będę grać na wszystkim, co taką możliwość oferuje. Dlaczego? Z prostego powodu – grając tyle lat, nabrałem sporego dystansu. Może przestały na mnie działać reklamy i pełne aroganckiej pychy słowa wielkich tego konsolowego biznesu, próbujących mi wmówić, iż jest tylko jedna słuszna droga. Gram we wszystko, co jest moim skromnym zdaniem tego warte. A że najczęściej warte grzechu były gry wychodzące na PS2... Cóż, nie moja wina.

Czy jestem fanbojem PS2? Nie. I to jest sedno sprawy. Obierając jakąś platformę za cel zakupu, determinujemy gatunek, a może bardziej – klimat jaki płynie z grania. Tak się dziwnie składa, iż każda platforma ma własny, jakże wyraźnie wyczuwalny klimat, oczywiście dla każdej z nich inny. Wiem iż jest wiele gier multiplatformowych. Podczas zabawy z taką grą raczej nie ma znaczenia, która konsola jest pod telewizorem. Oczywiście przy założeniu, iż wydawca każdą z nich obdarzył tytułem w pełni dopracowanym. Ma za to znaczenie w przydatku tych jedynych, dostępnych jedynie wybrańcom, posiadającym tą „właściwą" konsolę. Wtedy wybór, jakiego dokonaliśmy staje się decydujący. W tej sytuacji mówimy o preferencjach, jakie są indywidualnymi „przypadłościami" każdego z nas. Dokładając do tego (w większości przypadków) wcześniejsze rozeznanie w temacie, wybieramy po prostu to, co nas kręci. Teraz pozostaje tylko kwesta ilości konsol i temat w zasadzie byłby skończony, gdyby nie mała wada siedząca w niektórych z nas. A może w prawie każdym z nas? Wada powodująca, iż na wszystko, co nam nie odpowiada, patrzymy wilkiem. Zaczynamy stosować starą zasadę – kto nie jest z nami, ten jest przeciw nam. Ja jestem mądry, a wszyscy myślący inaczej to durnie. A co robią szefowie marketingu każdego z gigantów? Bezczelnie na tym żerują.

Z innej beczki. Kupiłeś jedyną słuszną konsole, tą najlepszą na rynku – przecież wszyscy na forum tak mówią – do tego grasz w tę jedyną grę/serię wychodzącą tylko na tej jedynej – oczywiście tej najlepszej – konsoli. Wiesz, a nawet więcej – jesteś pewny – iż gra owa jest przełomowa, pod każdym względem najlepsza, miażdżąca swoim wykonaniem konkurencję itd., itp. Jesteś dumny, że dokonałeś słusznego wyboru, że należysz do grona wybrańców. Ha, grona tych jedynych, co się znają na prawdziwym graniu. Jest super. Tutaj muszę Cię zmartwić. Jesteś strasznie ograniczony gostkiem. Gościem któremu coś padło na mózg. Twój gust, sposób myślenia, a co za tym idzie – sposób pojmowania otaczającego Cię świata jest po prostu wytworem speców od marketingu. Zatraciłeś własne Ja. Dałeś sobie wmówić coś, co nie do końca jest zgodne z Twoją naturą. Twoja super osoba jest tylko sztucznym wytworem speców do reklamy, tych, co to nawet łysemu sprzedadzą grzebień. Czy nadal jesteś taki dumny z siebie? Jeżeli tak to odpuść sobie dalszą lekturę, i tak nic do Ciebie nie dotrze.

Dlaczego piszę w tym tonie ? Bo strasznie drażni mnie to, co się dzieje w naszym konsolowym uniwersum. A najbardziej jest to dotkliwe właśnie teraz, w okresie zmiany generacji konsol. Przez ostatni rok głośniej było o procesorach siedzących we wnętrzu nowych konsol, niż o grach mających się na nie ukazać. Owszem, o grach też mówiono, ale bardziej w kontekście wydajności danej platformy – najlepszym przykładem jest wojna o jakość Obliviona na PS3 kontra Xbox 360, coś strasznego. A niestety, jest to idealna pożywka dla wszelkiej maści krzykaczy i fanatyków jednej opcji. Nasiliły się w ostatnim czasie ostre wymiany „poglądów" zwolenników i przeciwników nowych maszyn do grania. Znaczną część graczy ogarnęła mania mocy. Pamiętacie, jak kiedyś Banan wypunktował oraz odpowiedział na najczęściej zadawane pytania w swoim imadle? Były tam między innymi pytania o wyższość jednej konsoli nad drugą. Jako argumentu przemawiającego za wyższością jednej konsoli nad drugą użył słowa klucza – GRY. Wtedy zwyciężyło PS2. Czy było najlepsze? Może najmocniejsze? Nie. Po prostu wygrało przeogromną biblioteką gier w swojej ofercie. Dodajmy uczciwie, mnóstwa dobrych gier oraz kilku genialnych. Czy na innych platformach nie było równie dobrych? Nic bardziej mylnego. Były, lecz w zbyt nikłych ilościach, aby powalczyć o prymat w sercach graczy. Należy pamiętać, iż to właśnie gry uruchamiamy na konsolach, dla gier właśnie je kupujemy. Niby oczywiste, ale czy dla wszystkich?

PRZEZ OSTATNI ROK GŁOŚNIEJ BYŁO O PROCESORACH SIEDZĄCYCH WE WNĘTRZU NOWYCH KONSOL, NIŻ O GRACH MAJĄCYCH SIĘ NA NIE UKAZAĆ. OWSZEM, O GRACH TEŻ MÓWIONO, ALE BARDZIEJ W KONTEKŚCIE WYDAJNOŚCI DANEJ PLATFORMY – NAJLEPSZYM PRZYKŁADEM JEST WOJNA O JAKOŚĆ OBLIVIONA NA PS3 KONTRA XBOX 360, COŚ STRASZNEGO

Niestety nie. I rzecz, która zdaje się by nie do pojęcia dla wszystkich kroczących ścieżką nienawiści do innego – wiesz dlaczego powstają tak różnorodne gry, a co za tym idzie – również te dobre, te jedyne? Bo ludzie je piszący, kodujący i rysujący w swoim życiu przeczytali niejedną książkę, obejrzeli niejeden film i zagrali w niejedną gre. Nie ograniczyli się tylko do wąskiego wycinka wiedzy, otworzyli swój umysł. W ten sposób ukształtowali sobie szeroki światopogląd i gust. Jaki? Nie ma to żadnego znaczenia. Ważne jest to, iż dzięki temu mamy tak różne gry, a co za tym idzie – mamy możliwość wyboru tego, co nam odpowiada. Sami decydujemy co jest dobre, a co jest nic nie wartym gniotem. Problem pojawia się w momencie, gdy nie potrafimy skorzystać z tej różnorodności. Gdy nie jesteśmy w stanie jej odpowiednio docenić. Czy ta jedyna dla Ciebie gra, miałaby rację bytu bez punktu odniesienia, jakim są inne tytuły? Nie. To, co jest takie piękne w naszym życiu, to różnorodność. Jesteśmy różni i mamy różne upodobania. Jedyne czego brakuje w naszym uniwersum to zwykłej, banalnie prostej TOLERANCJI. I to tej dobrze rozumianej. Dość często w rozmowach wychwytywałem niezrozumienie tego jakże prostego słowa. Grzechem głównym jest przekonanie, iż tolerancja polega na zgadzaniu się z osobą o innych przekonaniach.

Nic bardziej mylnego. Tolerancja polega na tolerowaniu przekonań i poglądów innej osoby, w sytuacji gdy samemu ma się skrajnie odmienne zdanie. Nie muszę się zgadzać z czyimś zdaniem – mam tolerować fakt, iż koś ma inne. Nawet skrajne. I właśnie brak zrozumienia, iż ktoś może mieć inne zdanie od naszego, jest najgroźniejszą chorobą szerząca się w świecie elektronicznej rozrywki (niestety nie tylko). A tak nawiasem mówiąc, to czytając na forach ostre ataki fanatyków tej jedynej słusznej opcji, mam przed oczami taki oto widoczek; pryszczaty małolat, z agrestowym zarostem i obowiązkową pianą w kącikach ust, stukający namiętnie w klawiaturę. Obok spory zeszycik ze spisanymi co bardziej obelżywymi epitetami, które mają wspomóc dość ubogie słownictwo delikwenta. Oczywiście lista kompleksów owego jegomościa miałaby problem ze zmieszczeniem się na rolce papieru toaletowego, co nie przeszkadza mu być przekonanym o własnej nieomylności.

Prowadzenie sensownej rozmowy na temat gry/konsoli, zazwyczaj kończy się po kilku pierwszych słowach, po których gostek wpada w święte natchnienie i przestaje zwracać uwagę na siłę argumentów. I w tym momencie chciałoby się użyć zamiast siły argumentu, argument siły. Wiecie, równo ubita ziemia, staje dwóch, jeden pada itd. Oczywiście żartuję(?). Jest prostszy sposób, wystarczy nie wdawać się w dalszą dyskusję. Niech się sami utopią w swojej żółci. Najlepszym sposobem walki z fanboizmem, jest całkowite ignorowanie takich typków. Siłą tego środowiska jest możliwość głoszenia swoich idei wśród szerszego gremium odbiorców. Wystarczy „nie karmić trolla". Powoli wymrą. Oby. A my przy tej całej technologicznej fieście, nie zapomnijmy o rzeczy zgoła najważniejszej, o grach. Nie dajmy się znowu omamić magią cyfr, niech nam nie przysłonią rzeczy najważniejszej, czyli grania we wszystko, w co się tylko da i na każdej platformie, na której są w miarę grywalne tytuły.

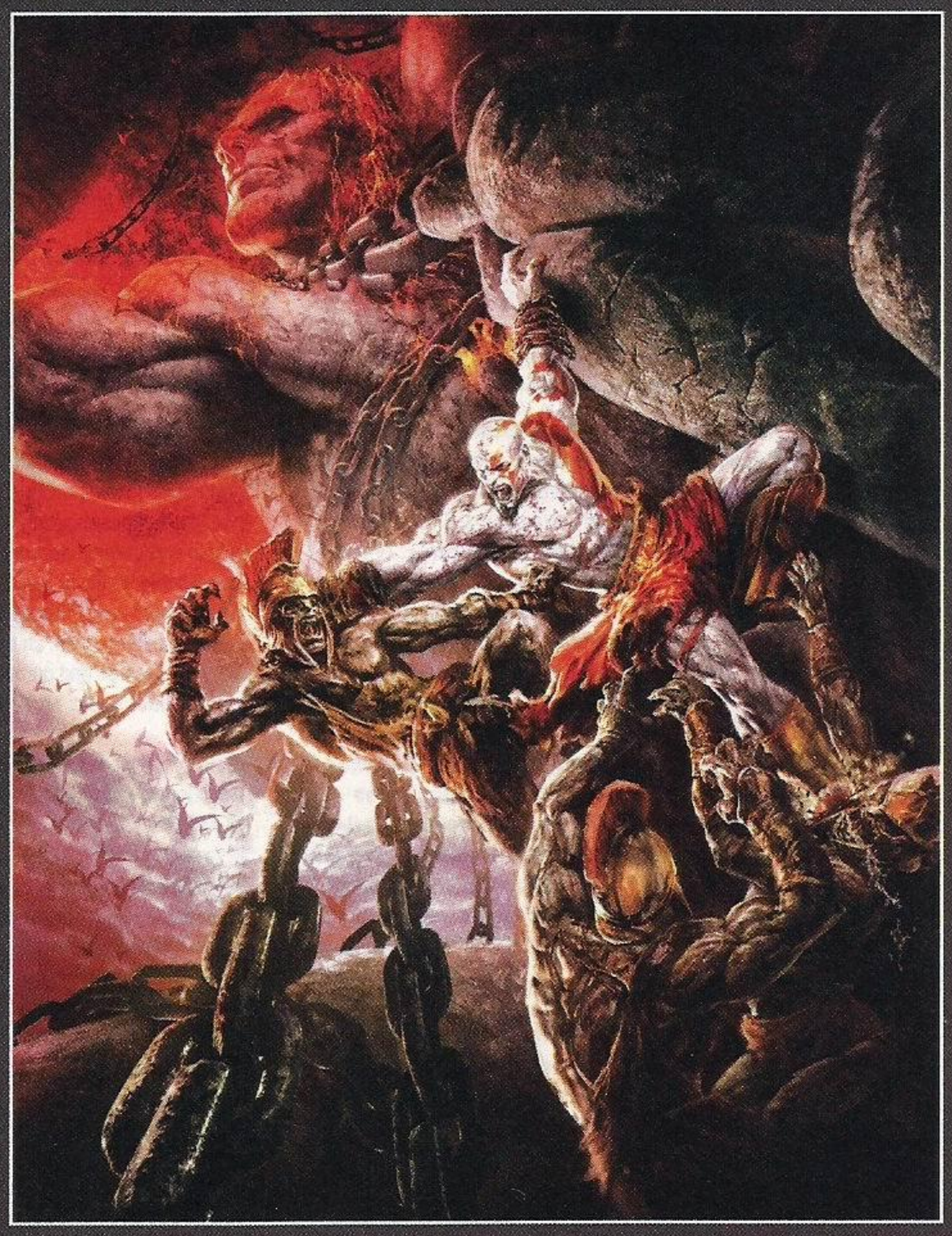
Skłamałbym jednak, odżegnując się całkowicie od fascynacji mocą i możliwościami, jakie niesie nowa generacja. Ale dla mnie jest to tylko narzędzie – klucz do innego wymiaru, wymiaru gdzie wszystko jest możliwe z racji tej, iż jest tylko fikcją. A wszyscy fanatycy, którzy tak w ostatnich czasach się rozplenili, mam nadzieję iż po prostu znikną w czeluściach netu. I w końcu wchodząc na forum, będzie można prowadzić konkretne rozmowy. Ba, nawet ostre, ale sensowne wymiany zdań z miłośnikami gier, bez względu na platformę i grę w którą grają. W przyszłości, mam nadzieję iż w niezbyt odległej, do której powstania musimy wszyscy dołożyć po cegiełce szeroko rozumianej tolerancji. I zbierajmy kasę na przynajmniej dwie konsole, należy mieć zawsze możliwość wyboru.

T.L. ■■

dogrywka

GOD OF WAR II

Przed Wami pełna naszych przemyśleń dyskusja o, jak na razie, grze tego roku. Uwaga – jest pełna spoilerów, więc może wstrzymajcie się z czytaniem aż do ukończenia gry.



MARCELLUS: Kratos to prze..uj, żaden dobry samarytanin i niewątpliwe jedna z najbardziej wyrazistych postaci w historii gier video. Nie jest też raczej gościem, którego można lubić. A na pewno niezbyt długo. I choć wprawdzie czasami widać, że gdzieś za pancerzem gniewu, dumy i nienawiści kryje się odrobina wrażliwości, to jednak każda okropność, której doświadcza, zamiast go zabić, wzmacnia tylko chęć zemsty. Jak daleko Kratos może się posunąć podczas swej wendetty? Jak daleko możemy się posunąć my w chęci poznania jego dalszych losów? Która z megabrutalnych i hardcore'owych akcji najbardziej przypadła Wam do gustu (czytaj: spowodowała moralniaka)? Ja stawiam na zmuszanie do czytania pod koniec gry.

MIELU: Nie jest gościem, którego można lubić? No, co Ty? Ja jestem absolutnym megafanem kolesia i każdy, komu pokazuję tę grę z miejsca też się nim staje. Dla przykładu – ostatnio pokazałem dwójeczkę współlokatorowi. Jedyne, co był w stanie z siebie wydusić przez pięć minut to „o sk...syn", „o prze..uj" i tak dalej. I co? Miał tylko zerknąć jak gram i tak mu zeszło na to zerkanie cztery godziny. I po jego minie wiem, że już więcej złego słowa na konsole nie powie.
Nie wiem czemu, ale Kratos jest gościem, którego nie sposób nie lubić. Tak jak Lobo. Twardziel, bez skrupułów, bez litości, nie bojący się niczego. Jak patrzysz na niego, to masz tę świadomość, że każdy kto stanie mu na drodze, nawet jeśli będzie miał kilkadziesiąt metrów wzrostu, dostanie srogi łomot. No i wiesz, czego się spodziewać – jak będzie miał okazję wyrwać przeciwnikowi rękę i go nią zatłuc, to właśnie tak będzie. I to jeszcze jakoś mi pasuje, nie powoduje, że czuję się gorzej, że mam jakieś wyrzuty sumienia czy coś. Ale jak zobaczę akcję, kiedy Kratos złapie jakiegoś nieszczęśnika za czaszkę i zacznie mu wciskać do środka gałki oczne, a później zmiażdży ją w dłoniach, to zacznę się zastanawiać, czy aż tak brutalnych akcji chcę. Zresztą, jakby już dzisiaj do co niektórych brutalnych akcji dołączyć realistyczny, bardzo głośny wrzask ofiary, to odechciałoby nam się tak ochoczo wbijać im sztylety w oczy.

QOORA: A co Wy z tym lubieniem? Szukacie w Kratosie partnera na całe życie, czy jak? Osobiście uważam Kratosa za najchłodniejszego i najbardziej bezwzględnego kolesia w historii gier video, ale bynajmniej nie z powodu wszystkich tych brutalnych akcji, jak choćby wspomniana nauka czytania, kontrowersyjne „zamykanie drzwi", czy też hardcorowe patroszenie dzików. Wszędzie, a więc także w God of War staram się odnaleźć drugie dno i stąd dla mnie przemoc w tej arcygenialnej grze, to nie tylko fruwające głowy i hektolitry przelanej krwi, ale przede wszystkim motywacja i żelazna konsekwencja Kratosa, który zrobi po prostu wszystko, aby dopiąć swego... A przy okazji troszkę się wyżyje. Innymi słowy, najbardziej antypatyczną cechą Kratosa, a jednocześnie jego najmocniejszym punktem jest to, że chłopak nie czuje respektu absolutnie przed nikim, a słowa takie jak litość, poświęcenie czy też współczucie dawno wymazał ze swego słownika. Doskonałym przykładem jest tutaj akcja z pierwszej części, kiedy to Kratos musi złożyć ofiarę „całopalną" z więźnia, aby przejść dalej. Duch Sparty robi wszystko powoli, z premedytacją i bez cienia wyrzutów sumienia... I to jest właśnie przykład zachowania, które może wywołać „moralniaka", a nie jakieś tam latające członki. W God of War II jest zresztą podobnie, już na początku Kratos pyszniący się swą boską mocą staje do nierównej walki z rodyjskimi obrońcami depcząc ich i niszcząc zabudowania miasta pojedynczymi ciosami swych gigantycznych pięści. Przy okazji bez mrugnięcia okiem sprzeciwia się Atenie, a po paru chwilach pokazuje także swoim własnym żołnierzom – Spartanom, że nie liczy się nic, tylko jego żądza zemsty. A później już tylko kontynuuje swą krwawą krucjatę z wyrachowaniem, konsekwencją i bezwzględnością godną hiszpańskiej inkwizycji. Dlatego uważam, że Kratosa można za niektóre rzeczy podziwiać, a za jeszcze inne szanować lub nawet obawiać się go. Ale lubić? Hmmm...

BANAN: Zanim chłopaki zaczną publicznie obnażać się ze swoimi uczuciami względem Kratosa mam cztery słowa. Głowa Tezeusza, duże drzwi.

MARCELLUS: Z tym „lubić" to chodziło mi tak bardziej dosłownie – być mu przyjacielem, czy też towarzyszem broni. Przypomniało mi się właśnie, że podczas walki z barbarzyńskim wodzem przywołującym duchy pojawia się na chwilę zjawa kapitana statku z pierwszej części GOW – wiecie, tego z kluczem na szyi, co go Kratos wrzucił do gardła hydry, a potem jeszcze nieco pognębił podczas wyłażenia z Hadesu. Na widok Kratosa duch wrzeczy: „No! Not you again!".

QOORA: No skoro tak dosłownie, to postaw się w sytuacji wspomnianego przeze mnie Spartiaty, którego Kratos zmusza do walki nie dając mu nawet chwili wytchnienia. Jeśli o mnie chodzi, to z tego towarzystwa wolałbym się raczej zbratać z Dionizosem lub Zeusem i razem z nimi chodzić co tydzień na imprezy mocno zakrapiane boską ambrozją.

MARCELLUS: Na bogów, Qoora! Przecież Ty nie pijesz!

BANAN: Qoora spija tylko miód, jaki do uszu leją mu fani Grzesia Całka. A myślę, że można się nim odurzyć nie słabiej niż czymkolwiek, co ci przesympatycznie barmani polewali nam w „Związ Mnie"...

„NIE WIEM CZEMU, ALE KRATOS JEST GOŚCIEM, KTÓREGO NIE SPOSÓB NIE LUBIĆ. TAK JAK LOBO. TWARDZIEL, BEZ SKRUPUŁÓW, BEZ LITOŚCI, NIE BOJĄCY SIĘ NICZEGO."

MARCELLUS: Ja tam pamiętam, że to były barmanki. I tego się trzymajmy. Wracając do tematu: The End Begins... Zaczyna się koniec? Koniec czego? Kratosa? Bogów olimpijskich? A może całego świata? Przecież kolejna wojna bogów z tytanami, to w zasadzie Armageddon!

MIELU: A może koniec serii? W sumie za moment Kratos nie będzie miał z kim walczyć jak pozabija wszystkich bogów ;) Poważnie, strasznie lubię God of War, ale jeśli to nie jest gra życia Davida Jaffe i pracowników Sony Santa Monica, to ja się boję tego, co są w stanie przygotować na PS3.

BANAN: Zdaje się Jaffe skoncentrował się ostatnio na Calling All Cars, a prowadzenie projektu GoW2 zostawił w rękach Cory'ego Barloga. Na marginesie – nie wyobrażam sobie człowieka o bardziej nadającym się do tego nazwisku. Nawet jeżeli do uzyskania nazwy ognistego demona z Władcy Pierścieni trzeba zamienić miejscami L i R.

QOORA: A taaaaam. Normalny slogan reklamowy, a Wy zaraz szukacie w nim jakiegoś przekazu podprogowego. Koniec serii to raczej na pewno nie jest, tym bardziej, że wiadomo już o pojawieniu się Kratosa na PSP i później na PS3. Natomiast wizja Armageddonu bardzo mi się podoba. W takiej sytuacji Kratos miałby naprawdę spore pole do popisu. Oczywiście z pożytkiem dla graczy, hehe.

MARCELLUS: No to podliczmy najważniejsze ofiary naszego rzeźnika z obu części God of War (UWAGA! MEGA SPOILER!): Ares, Atena, trzy Mojry, Prometeusz, Tezeusz, Gorgony – Meduza i Euriale (chyba jeszcze jedna się uchowała), Perseusz, Ikar... Słabo? Prawdę mówiąc zaczynam się obawiać o to, czy wystarczy dla Kratosa przeciwników – ze znaczniejszych zostali już chyba tylko Achilles i Herakles, bo Jazon też ginie w God of War II, ale nie z ręki Ducha Sparty. A jak przy Heraklesie jesteśmy, to warto zaznaczyć, że Kratos jest jego alter ego w świecie God of War, więc chyba go jednak nie spotkamy. Ale może się mylę.

MIELU: O właśnie. Sam widzisz, przeciwników dla Kratosa coraz mniej. Albo przynajmniej tych najbardziej znanych, bo szczerze mówiąc nie znam za dobrze mitologii greckiej i nie zdziwiłbym się, jakby się jeszcze znalazł z tuzin nieznanych mi fakerów, którymi na luzie da się zapełnić kolejną grę spod znaku GoW. Może w takim razie autorzy zdecydują się na znane ze Spartana zagięcie czasoprzestrzeni i Kratos wyląduje w Rzymie? Tam też kilku bogów czeka na wpier...l.

QOORA: Co to za herezje panowie? Owszem, być może dla nas najbardziej znane są właśnie takie postaci mitologiczne jak Ikar, Perseusz, Ares, Atena itp., ale nie znaczy to wcale, że starożytne legendy nie mają dla nas jeszcze kilku ciekawych kandydatów na worki treningowe Kratosa. Czyżbyście zapomnieli już o Afrodycie, Apollu, Bellerofoncie, Edypie i wielu innych?

BANAN: Nie ma opcji zapomnieć o Edypie. A że Kratos ma doświadczenie w przelewaniu krwi matek, to i wiedziałby jak najbardziej skrzywdzić chłopaka...

MARCELLUS: Ballerokim, Qoora? No już, już, wystarczy, nie popisuj się ;) Z Afrodytą to można się co najwyżej w taką fajną mini-gierkę pobawić, a Apollin pod ramię z Hermesem w portki narobią na sam widok Ducha Sparty... Ale ile jeszcze można pociągnąć na tej kanwie? Ja bym chciał zobaczyć w pewnym momencie jakiś przeskok – mało to mitologii jest na świecie? Można przecież dokopać bogom wikingów, panteon egipski i indyjski też małe nie są, a gdyby się tak dobrać do Azteków, to krwi musiałoby się lać jeszcze więcej.

QOORA: A mnie ciekawi, czy na fali popularności „300", nasz bezwzględny bóg wojny odwiedzi

w końcu Termopile, co w sumie mogłoby tłumaczyć tak zacięty opór stawiany przez legendarnych Spartan. No cóż, pożyjemy, zobaczymy.

MARCELLUS: W God of War II na jaw wychodzi coś, co można było podejrzewać od dawna – Kratos jest synem Zeusa! Podobnie zresztą, jak wielu innych superbohaterów greckiej mitologii, jak choćby Herakles. Tak na marginesie – Zeus był nielichym jebaką, gustował zwłaszcza w swoich siostrach, ale córkami i śmiertelnymi kobietami również nie pogardził.

MIELU: Jaki ojciec, taki syn haha ;]

MARCELLUS: No fakt. I jakoś nie spodziewam się tu zakończenia jak z Powrotu Jedi i ulitowania się Kratosa nad powalonym na kolana ojczulkiem – boski łeb raczej spadnie. Już było blisko...

QOORA: Szczerze powiedziawszy, to te koligacje rodzinne zalatują mi trochę Modą na Sukces, ale w sumie właśnie taka była mitologia – opera mydlana w wydaniu antycznym. Osobiście mam nadzieję, że autorzy gry pójdą na całego i nie oszczędzą Zeusa. Pomyślcie tylko jakby to było grać Kratosem posiadającym moc najwyższego władcy Olimpu. Bez żadnych kompromisów! Hmmm, kto wie, być może PS3 w końcu pozwoli nam poznać prawdziwą MOC!

BANAN: Ja bym chciał z zupełnie innej strony. Bliźniak Kratosa zrzucony ze skały, który jakoś tam się uchował. Słabiutki fizycznie, ale władający magią, pokurczony, brzydki i odpychający. Taki Efialtes. To by dopiero był antybohater, z którym chciałbym się utożsamić! I nie musiałby walczyć z bogami – dla niego wyzwaniem byliby zwykli śmiertelnicy! Czujecie to?!
Nie?
Tak myślałem.

MARCELLUS: A propos – ciekawe, czy ten zły brat nie-do-końca-bliźniak Kratosa, o którym swego czasu chodziły plotki, że będzie odgrywał jakąś ważną rolę w kolejnej części GoW, nadal znajduje się w planach Jaffe i Barloga, czy też może chłopaki zarzucili ten pomysł? No i Grzesiu – myślę, że określenie „opera mydlana" w Twoich ustach pojawiło się nieprzypadkowo – głodnemu chleb na myśli, co? ;)
W jednym z wywiadów Cory Barlog powiedział, że przy God of War myśleli, że wycisnęli już wszystko z PlayStation 2. God of War II pokazał, że dali radę wykrzesać z niej jeszcze więcej mocy i gra, mimo że hula na siedmioletniej konsoli, nie ma się czego wstydzić przy next-gench. To wprawdzie już tabędzie śpiew PS2, ale i tak szacun – żadna inna konsola nie dostała tak późno w swoim cyklu życiowym tak dobrze dopracowanej gry.

MIELU: Po kilku godzinach spędzonych z GoW II odpaliłem część pierwszą i byłem w szoku, że różnica jest tak dobrze widoczna. I za to, tak jak mówisz, szacun. Jeszcze większy za dopakowanie systemu walki. Już myślałem, że niewiele da się w tej kwestii zrobić, a tu proszę, myliłem się. To, co z Ostrzami Chaosu wyprawia Kratos już na pierwszym poziomie, odbiera mowę. Dlatego tak cholernie chcę sprawdzić Heavenly Sword, zobaczyć czy wymiatanie niebiańskim mieczem pod postacią ostrzy zaczepionych na łańcuchach może być jeszcze przyjemniejsze niż w GoW. Powoli zaczynam się obawiać, że długo żadna inna gra nie zbliży się nawet pod względem widowiskowości, łatwości obsługi i dopracowania systemu walki do cuda stworzonego przez Jaffe i Barloga. Z drugiej strony po RE4 też myślałem, że długo nie doczekamy się czegoś lepszego, a tu jak grom z jasnego nieba spadły Gearsy i pozamiatały całą konkurencję.

QOORA: Ja nie mam tu nic do dodania. Wystawiłem wszak GoW II dychę za grafikę i absolutnie nic bym w tej kwestii nie zmienił. Jednym słowem, a raczej zdaniem – gra, która przeskoczyła ograniczenia sprzętowe i bez problemu może stawać w szranki z najlepszymi tytułami next-gen. I to pod każdym względem!

MARCELLUS: Podoba mi się w GOWII to, że system walki wcale nie wymaga od nas uczenia się jakichś mega skomplikowanych combosów, sporą część gry da się przejść w zasadzie na żywioł. Z drugiej jednak strony – system jest na tyle rozbudowany i elastyczny, że jak ktoś ma ochotę, może naprawdę artystycznie bawić się z przeciwnikami, a nawet przejść niemal całą grę z bronią, którą ja osobiście uważałem za bezużyteczną – wielkim barbarzyńskim młotem. I to na najwyższym poziomie i bez upgrade'ów (na youtubie szukajcie filmów gostka o ksywce Shinobier, megaszacun).

MIELU: Wiesz Marcello, zawsze znajdą się wariaci, którzy rozwalą każdą grę bez straty życia na najwyższym poziomie trudności. Zerknij na filmiki z rozwalania Viewtiful Joe, to będziesz wiedział, jaką jesteś lamą ;) Ale w prostocie tkwi siła God of War. Każdy może usiąść i spróbować powalczyć, nawet jeśli nie jest specjalnie zaznajomiony z obsługą pada. Poza tym GoW to jak dobrze wiesz nie tylko walki – gra broni się fantastycznymi poziomami, świetnie przemyślanymi zagadkami, odjechanym klimatem, genialną grafą i muzyką.

QOORA: A to akurat jest dla mnie małą wadą. To znaczy to, o czym pisze Marcel. Na początku tego nie dostrzegałem, ale po długim czasie spędzonym z Kratosem doszedłem do wniosku, że uproszczenie rozgrywki wcale nie jest tu takie fajne i zalatuje mi aż nadto uleganiem wymogom mainstreamu. Kurczę, pamiętacie unikanie kręcących się ostrzy pod koniec gry w pierwszej części God of War? Nie da się ukryć, że był to mocno frustrujący element, ale za to dawał ogromną satysfakcję, kiedy udało się nam go w końcu pokonać. Podobnie ściany naszpikowane ruszającymi się kolcami. To samo tyczy się zresztą walk z bossami, które były równie widowiskowe, co w GOWII, ale jednak wymagały nieco więcej zaangażowania ze strony gracza. Dlatego właśnie przy okazji jedynki gracz po zwycięskim pojedynku z jakimś trudnym przeciwnikiem podniecał się nie tylko genialną animacją zgonu rywala i wymyślnymi metodami anihilacji praktykowanymi przez Kratosa, ale także własną pomysłowością, refleksem i skillem, który pozwolił w końcu ubić bestię. W dwójce skupiamy się raczej tylko na tej widowiskowej stronie pojedynków, co w sumie samo w sobie nie jest wcale takie złe, bo tak naprawdę większość bossów czy też sub-bossów można bez większych problemów przejść z marszu. No bo niby z kim można mieć w GOW II problemy? Z rodyjskim olbrzymem? Germańskim barbarzyńcą? Tezeusz? Ikar? A może Zeus? Wolne żarty...

MARCELLUS: Fakt, często większe problemy potrafią sprawić hordy pomniejszych przeciwników (cerberki w windzie na przykład), ale God of War II to nie Ninja Gaiden – tu liczy się poczucie własnej mocy, a nie świadomość umiejętności. Różnica jest taka, jak między mistrzem sztuk walki medytującym i trenującym w samotności przed pojedynkiem a żłopiącym piwsko przed bitwą rycerzem zakutym w ciężką zbroję. Ten pierwszy zagląda w siebie i widzi słabości, które musi wypłenić ciężkim treningiem, gdy drugi zagląda do kufla, bo browar się kończy. Jeden zna swoje ograniczenia, drugi nie wie nawet co to takiego – czuje się niepokonany. I tak też ma pełne prawo czuć się gracz w God of War II. I o to chyba chodzi, nie?

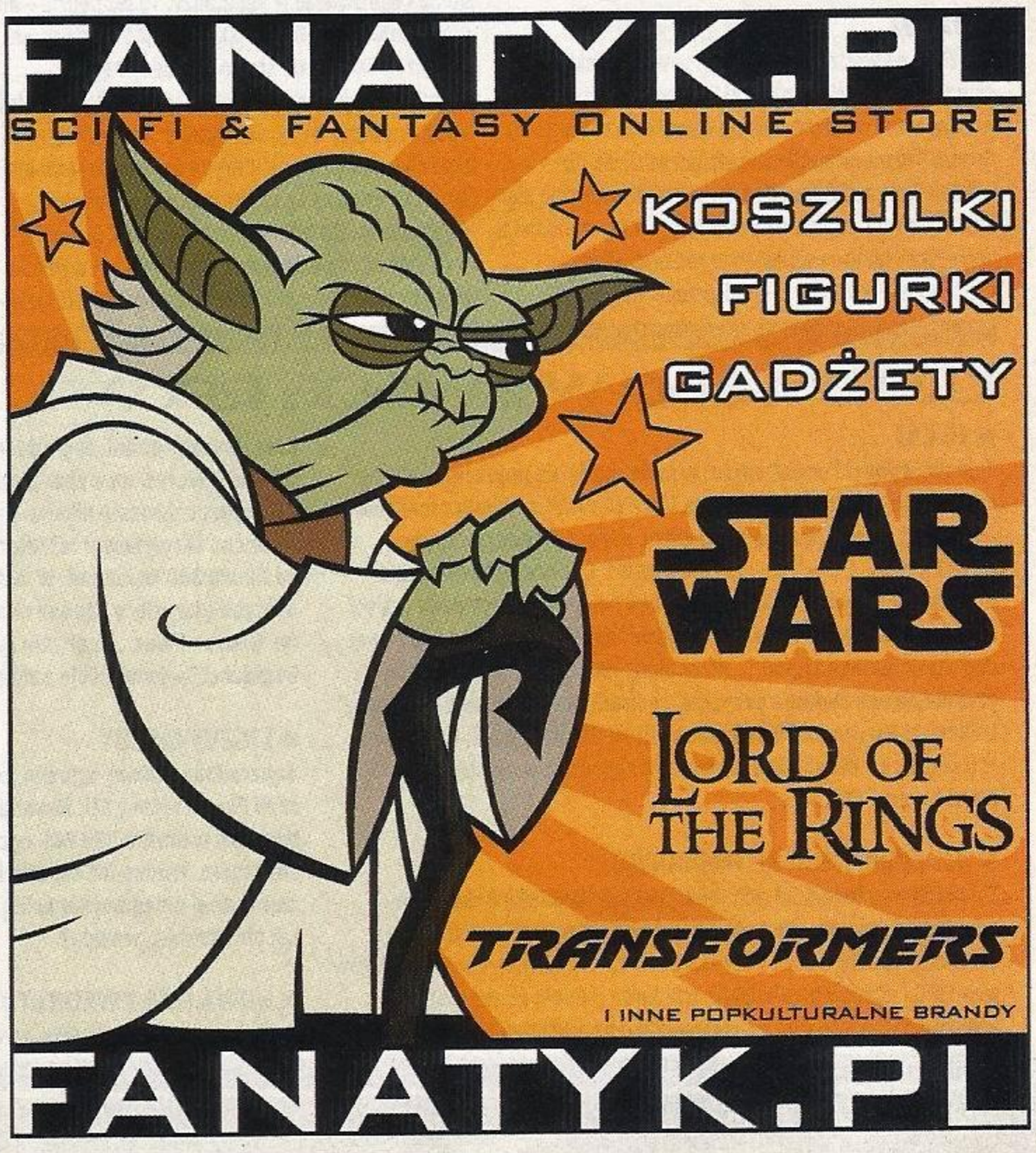
BANAN: Najważniejszy dla mnie był początek i sprawdzenie jak autorzy poradzą sobie z udźwignięciem kolejnej kilkunastogodzinnej przygody, która dorówna poprzedniczce i każe nam uwierzyć dlaczego główny bohater zapomniał o tym wszystkim, co potrafił w jedynce. Z mojego punktu widzenia chłopaki to udźwignęli – tak scenariuszowo, jak i gameplayowo. Niczego więcej nie oczekuję.

MARCELLUS: No to pozostaje mieć nadzieję, że w następnych częściach też dadzą radę, a teraz musimy przerwać tę dyskusję, bo strona w N+ się kończy... Nie, Qoora, nie pozwolę Ci jeszcze raz pochwalić się Twym mitycznym skillem i manualem ;) ■■

Moduły reklamowe

Jeśli chcesz zamieścić w naszym magazynie reklamę swojego sklepu bądź serwisu internetowego skontaktuj się z nami pod adresem: reklama@neo-plus.pl

Ceny modułu już od 150 zł



RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Witajcie ponownie w RPGamerze. Dziś mała porcyjka wiadomości o naszym ulubionym gatunku gier, które to po uderzeniu Final Fantasty XII zapadły w tymczasową apatię. Ale nie ma co się martwić, bo w warsztatach developerskich słychać intensywną pracę. Następne miesiące powinny być ciekawsze. W zamian proponuję na chwilę odłożyć pady i sprawdzić papierowe systemy fabularne, które opisuję w tym numerze. Miłej lektury. // Dagon rpgamer@neo-plus.pl

Wszystko zaczęło się w 1974 roku, kiedy niejaki Ernest Gary Gygax wraz z kolegami przysiadł w garażu i wspólnie zaczęli majstrować nad pierwszym, fabularnym systemem RPG. Notatki, które wtedy powstały, zapoczątkowały linię najbardziej dochodowego i znanego systemu – Dungeons & Dragons. Dziś Gary jest pociesznym, korpulentnym starszym panem z siwym kucykiem włosów, ale jego pomysły wciąż przewijają się w setkach i tysiącach gier RPG na świecie.
Świat podręczników do gier wciąż się prężnie rozwija i ma swoje legendy, tak jak my mamy swojego Petera Molyneuxa, Kena Kutaragiego, Hironobu Sakaguchiego i Yu Suzukiego.
Pojawiły się setki wydawnictw z największymi tuzami typu Wizard of the Coast, White Wolf, albo Green Ronin Publishing. Dziś drukuje się tysiące dodatków, podręczników, systemów, reedycji i nakładek. A jak ma się to do gier konsolowych? Zacznijmy może krótką charakterystykę:

RDZEŃ

Gry RPG wywodzą się z tradycji gawędziarskiej, która sięga do czasów francuskich truwerów i trubadurów, a która przetrwała głównie na wsiach. Tak moi drodzy, mamy w sumie wiejską przeszłość. To właśnie tam, z daleka od prasy i książek, zbierała się cała wieś w domu starego pierdoły*, który opowiadał wszystkim historie wszelkiego rodzaju. Mieszczańskie środowiska również przejawiały pewną skłonność do snucia opowieści, czego przykładem jest znana postać Barona Munchausena – literacki odpowiednik ówczesnych dusz towarzystwa salonowego.
O ile jednak te spotkania ograniczały się do biernego odsłuchiwania opowieści, tak już sesje rpg to w pełni interakcyjna opowieść każdego uczestnika zabawy. Mamy więc graczy i Mistrza Gry (w zależności od systemu może się on zwać Strażnikiem Tajemnic, Narratorem itp.), który jest tym, który sprawuje pieczę nad światem gry i zasadami.
Mistrz nie wciela się w konkretną postać, a raczej odgrywa cały świat, wszystkie postaci niezależne i wymyśla fabułę. On jest tym głównym opowiadaczem i decyduje, czy podjęte przez graczy akcje mają jakieś konsekwencje. Mistrz wymyśla intrygę, rzuca graczom pod nogi kłody i nagradza za kreatywność. To typowy papierowy developer, który ma już odpowiednie narzędzia w postaci mechaniki i podręcznikowego opisu świata, a sam wymyśla historię i wprowadza w nią graczy. To też sędzia – jeśli gracze zdecydują się na jakieś akcje i nie są pewni rozstrzygnięć – jego słowo jest decydujące.
Sami gracze wcielają się w fikcyjne postaci, dostają specjalne karty z nakreślonymi charakterystykami swoich bohaterów, na których są wyszczególnione atrybuty fizyczne i psychiczne oraz ich wartości liczbowe. Do tego na karcie postaci gracze wypisują ekwipunek bohaterów, opis ich wyglądu zewnętrznego, majętności, biografię i spis umiejętności. Wszystko to tworzy się w procesie kreacji na początku pierwszej sesji. Wybieramy sobie zatem rasę bohatera, płeć, profesję, losujemy mu wartości współczynników fizycznych i duchowych, potem z puli punktów wykupujemy mu umiejętności typu: pływanie, zielarstwo, walka mieczem dwuręcznym lub znajomość elektroniki. Wszystko zależy od systemu, realiów i elastyczności Mistrza Gry. Na koniec losujemy budżet i wykupujemy bohaterowi ubranie, sprzęt, broń, mieszkanie itp. Żeby nie był to bohater płaski i jednowymiarowy, każdy z graczy nadaje mu imię i wymyśla mu historię życia, charakter, sposób mówienia, a nawet drobne słabości, fobie i przyzwyczajenia. Po całym procesie kreacji przychodzi czas na samą grę. Gracze wcielają się w swe postacie i odgrywają je w opowieści Mistrza Gry.

■ PLUSY

Całkowita swoboda w każdym aspekcie gry pozwala graczom na popuszczenie wodzy fantazji i kreowanie takich bohaterów, jakich oni najbardziej lubią. Gry konsolowe narzucają nam absolutnie wszystko z góry. Czasem możemy tylko wpisać imię w miejsce proponowanego przez developerów, czasem na ścieżce fabularnej decydujemy, czy iść w prawo, czy w lewo i… Tyle. W papierowych grach fabularnych sami wymyślamy bohaterów, sami tworzymy ich historie, nadajemy im charaktery i mówimy przez nich. Wiele razy podczas prowadzenia niewinnej przygody okazywało się, że jej historię tworzyli głównie gracze, znajdując między sobą zdrajców lub zmieniając diametralnie swoje postanowienia.
Nigdy gra się nie zawiesi, jeśli przed zamkiem z uwięzioną królewną gracze dojdą do wniosku: „olejmy to, chodźmy do baru na bibę". Mistrz musi reagować na każdą decyzję i poczynania graczy, bo są oni nieprzewidywalni. W tym przypadku, mistrz musi porzucić koncept z królewną i na poczekaniu wymyślić jakąś historyjkę w karczmie (często przykrą dla krnąbrnych graczy, heh). Tymczasem w grach wszystko wtedy stoi, a szczególnie w momencie, kiedy jest to główny quest fabularny. Wtedy gry nie skończymy – musimy wejść i uratować tę cholerną dziewicę. A tu piwo stygnie i piana opada...
Także świat gry jest elastyczny, a każda decyzja ma swoje konsekwencje. Dziś pokój, jutro na ziemiach barona już dmą wichry wojny. To, co Peter Molyneux od lat chce wdrożyć w kolejnych inkarnacjach Fable, w RPG papierowych było od ich zarania.

■ MINUSY

Największym minusem wydaje się być brak grafiki. Dla jednych nie jest to przeszkodą, dla innych niestety jest to nie do przeskoczenia. W końcu siedzi się przy stole w pokoju i tylko rozmawia. Czasem kreatywny Mistrz Gry przyniesie mapę, symboliczne figurki do rozstawiania podczas taktycznych starć i puści muzykę w tle, ale nie wszystkim to musi wystarczyć. Osoby ze słabą wyobraźnią, typowi wzrokowcy, mają problemy z wyobrażeniem sobie pewnych opisów Mistrza Gry. Dodajmy od razu, że nie każdy Mistrz musi być czempionem krasomówstwa i może być po prostu słabym opowiadaczem. Za grami video zawsze stoi sztab specjalistów, którzy projektują broń, stroje, środowisko i postaci, mamy aktorów podkładających głosy, scenarzystów, reżyserów i wirujące kamery. Czasem nie da się słowem opisać pewnych zjawisk, wydarzeń, przedmiotów. Niemniej, wszystko zależy od wyobraźni i talentu gawędziarskiego opowiadacza, bo czasem można kreować wspaniałe światy i niemniej wspaniałe historie.

KORONA

Fabuła, historia, realia, inspiracje – w grach fabularnych nie ma

CO NOWEGO W ŚWIECIE RPG?

■ 10 LAT

Tyle ma wynosić ponoć okres, w jakim będą się pojawiały kolejne odsłony gier z kompilacji Fabula Nova Crystallis. Wyobraźcie sobie – dziesięć lat będziemy grać w różne odnogi Trzynastej części Final Fantasy. Co w takim razie z FFXIV? Czy szefostwo Square Enix będzie w tym czasie wprowadzać kolejne pełnoprawne części i kolejne kompilacje? Jeszcze wyjdzie tak, że co miesiąc będziemy dostawać jakiegoś Finala... Przy okazji dodam, że w wywiadzie prasowym pan Nomura przyznał, że firma ma już gotowe dwa nowe trailery z obu części FF szykowanych na PlayStation 3. Co prawda w trailerze FF Versus XIII nie dojdzie zbyt dużo nowych scen, ale jednak warto czekać.

■ NIE LUBIĘ KENA KUTARAGIEGO

Te słowa wypowiedział nikt inny, jak sam Hironobu Sakaguchi, zapytany o powody, dla których nie pisze gier dla firmy Sony. Ciekawe, czyżby Ojciec PlayStation kiedyś podpadł mocno mistrzowi gier RPG? Trudno powiedzieć, wiadomo jednak, że w notesiku Sakaguchiego Ken jest odhaczony jako potencjalny wróg. Twórca Lost Odyssey dodał, że problemy z programowaniem PlayStation 3 też miały wpływ na wybór platformy docelowej jego gier. Cóż, jakoś to nie przeszkadzało nikomu przy PS2, prawda?
Hironobu skrytykował też Microsoft, za dość słabą promocję gier na Xboxa 360 w Japonii. W końcu na konsolę Billa wyszło mnóstwo dobrych gier, ale w Japonii nikt nie ma pojęcia jak dobry jest taki np. Gears of War. „Spójrzcie na japońskie reklamy Windowsa Visty, tragiczne!" – konkluduje z zimną krwią mistrz.

■ LICZBY LICZBY

Square Enix z dumą ogłosiło, że ich najnowsza gra na Dual Screena, czyli Final Fantasy XII: Revenant Wings sprzedała się w pierwszym tygodniu w liczbie 300 000 egzemplarzy, co jest z pewnością wielkim sukcesem. Trudno też się dziwić, bowiem Dual Screen jest też najbardziej obleganą konsolką na świecie. Dodać 2 do 2 i wynik już tak nie szokuje, prawda?

■ NOWA GRA KWADRATOWYCH

Zostajemy jeszcze chwilkę przy Square Enix, które to niedawno zarejestrowało kolejną nazwę własną: The Last Remnant, co w wolnym tłumaczeniu znaczy „Ostatnie szczątki". Chodzą słuchy, że miałby to być tytuł gry na konsolę Nintendo, a dokładnie na Wii. Czyżby SE pokochało się z Nintendo mocniejszą miłością? Czekamy na potomstwo!

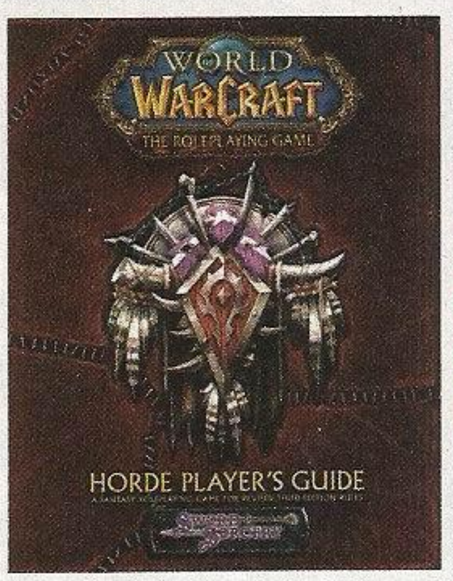
■ I JESZCZE WIEŚCI Z OBOZU SQUARE ENIX

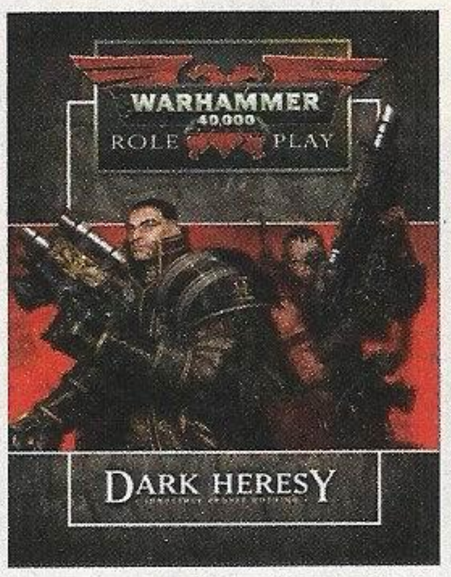
W jednym z wywiadów dla prasy Tetsuya Nomura przyznał, że gra spod znaku Kingom Hearts uderzy na jedną z konsolek przenośnych lub telefony komórkowe. Nie będzie to trzecia część przygód Sory, a raczej mała odnoga głównego nurtu fabularnego. Pewnie wyjdzie na Dual Screena i wszystko, z czego można zadzwonić w autobusie w drodze do pracy.

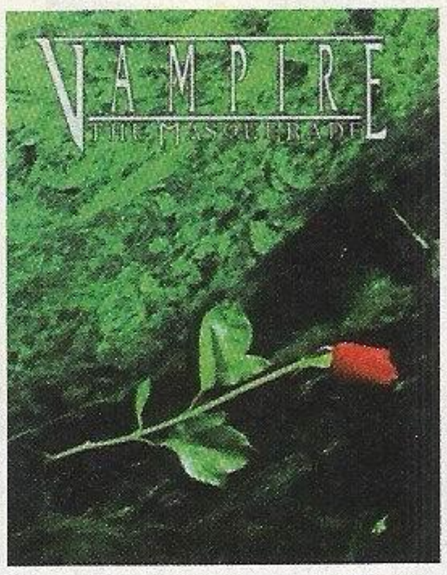
■ FALLOUT 3

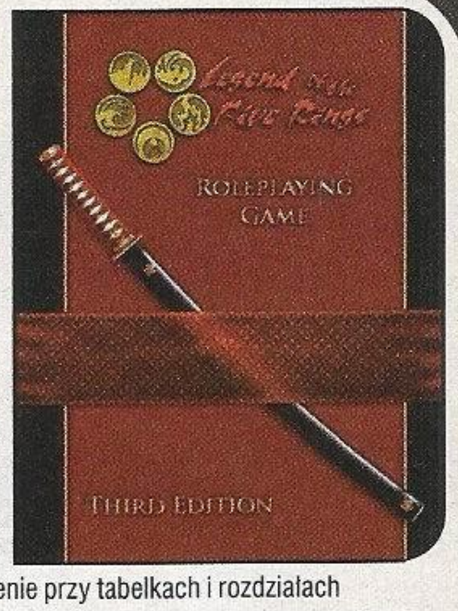
Od 1998 roku gracze pecetowi z wypiekami na twarzy śledzą każdą

ograniczeń. Na rynku mamy kilka gier w realiach horroru, S-F, cyberpunku, mangi, noir, Dzikiego Zachodu, fantasy, historyczne (feudalna Japonia, IIWŚ, średniowiecze), postapokaliptyczne, mamy też licencjonowane produkty na podstawie filmów (jak choćby Władcę Pierścieni na podstawie filmu Jacksona), książek (rpg na podstawie Wiedźmina, Gry o Tron, Lovecrafta) i… gier. Tak moi drodzy, można pograć sobie w takie cuda jak papierowe Diablo, Fallout, czy Warcrafta, a też i same gry elektroniczne często powstają na licencji gier fabularnych, jak Warhammer, Call of Cthulhu (w tym i Eternal Darkness z rozwiązaniami z papierowego RPG), czy Wampir: Maskarada White Wolfa. Nawet w kręgu tych systemów Mistrzowie sami realizują już swoje mini kampanie, przygody i pojedyncze historie. Nie blokuje ich nic, ani cenzura, ani docelowy wiek, ani wydawcy, czy aktualne nastroje. Czytajcie to:









„Do jednych z największych zaskoczeń zaliczyć chyba mogę przeciwstawienie graczom siedemdziesięciometrowego demona (pół kobietę - pół pająka) o podkreślonych elementach erotycznych (bo wszystko było wielkie). W ten sposób gracze wkroczyli w sferę – jak to sami określili – przygód dla dorosłych."** *

Autorem tego tekstu jest nie kto inny, jak Grabarz, piszący teraz z niewinną minką finishery do Neo Plus. A jednak tego typu zabiegi trudno umieścić w grze, najczęściej cenzura skutecznie blokuje pomysłowość i innowację na tym polu. Gracze nie boją się wrzucać swoje postaci do Auschwitz i tam prowadzić przygodę, nie boją się też poruszać drażliwych tematów, snuć historii o spiskach dziejowych, szukać Graala i walczyć z terrorystami niszczącymi WTC.

■ PLUSY

Mamy niemal nieograniczone możliwości, możemy kształtować postaci, światy, krainy i historie. Możemy budować epopeje, krótkie nowelki, proste siekaniny i skomplikowane intrygi polityczne. Nic nas nie powstrzymuje, poza wyobraźnią i możemy realizować się niemal jak reżyserzy wielkich filmów albo pisarze.

■ MINUSY

Przygotowanie jednej dobrej sesji to godziny ślęczenia nad notatkami, przygotowywania materiałów, spisywania pomysłów, rysowania map, dobierania ścieżki dźwiękowej, ustalania statystyk i uczenie się roli, bo wcielamy się w kilkunastu-kilkudziesięciu NPCów i każdego trzeba w miarę realnie odegrać – od owrzodzonego żebraka po skorumpowanego hackera. Do tego po wielogodzinnej pracy należy zebrać kilka osób na kilkugodzinne spotkanie – co z doświadczenia wiem, nie jest łatwe, bowiem każdy ma jakieś plany i nie zawsze uda się tak ustawić wszystko, by każdy poświęcił kilka godzin gry w tygodniu. Tutaj gra konsolowa to marzenie gracza, nic nie musi robić, tylko płaci za zestaw pracy specjalistów, doskonały, acz mało interaktywny.

KORZEŃ

W mechanice kryją się korzenie wszystkich fabularnych gier video, bowiem to ona przenosi się najlepiej na teren elektroniczny. A jak jest w papierówkach? Tutaj jest ona nie mniej ważna. Nie można spornych kwestii zostawiać w rękach Mistrza, trzeba bowiem w sposób przekonujący i obiektywny oceniać powodzenie podejmowanych akcji. Kiedy decyduję się skakać po dachach budynków kupieckiej dzielnicy, Mistrz nie może mi powiedzieć od tak sobie: „nie udało ci się, spadasz". Tak więc nie kaprys, a co innego ma decydować o zabawie. Jak wiadomo, musi to być mieszanina systemowych rozwiązań, logiki i elementów losowych. Dlatego w papierówkach pojawiają się kości wielościenne. Każdy system ma inną mechanikę, inne przeliczniki i inne kości do gry. Podczas planowanych akcji sumuje się bonusy otrzymywane ze stosownej cechy (fizyczne – do działań siłowo-zręcznościowych, umysłowe – do wszelkich akcji wymagających inteligencji i siły woli), bonusy okolicznościowe (np. ukształtowanie terenu, rodzaj broni, oświetlenie, pogoda) oraz odejmuje się stosowne kary – czyli np. jakość pancerza przeciwnika, słabe warunki pogodowe, oślepienie, walka w ścisku, trudność natury technicznej (np. przy teście na czytanie antycznych zapisków – zniszczone i zamazane pismo) itp. Następnie podlicza się końcowy wynik, rzuca kością i sprawdza, czy udało nam się przezwyciężyć trudność akcji. Jest to o tyle wygodne i przyjemne, że nigdy nie toczymy dwóch takich samych walk. Gry video wykorzystują ten system, przykładem niech będzie słynna mechanika kości D20 (kość dwudziestościenna) w Dangeons & Dragons, która to wykorzystują z chlubą takie gry jak KOTOR, Baldurs Gate, czy inne gry BioWare. Jest to licencyjna mechanika firmy Wizards of the Coast. Zaznaczyć muszę, że są w świecie papierowych RPG i lepsze mechaniki, proste i funkcjonalne. Żaden rpg nie może się bez mechaniki obejść, i nawet taki Final Fantasy się na niej opiera. Za każdym razem, kiedy wciskamy X na opcji „attack" i nasz bohater wykonuje cios, konsola w mgnieniu oka podlicza wartość pancerza, wyparowanie obrażeń i wartość ataku bohatera. Potem jeszcze losuje pewien przedział cyfr i wylicza końcowy efekt uderzenia – i czasem mamy „miss", a czasem zadajemy obrażenia. To samo było i w D&D tych 30 lat temu, ale w tym wypadku gracze musza sami „ręcznie" podliczać efekty wydarzeń i turlać kostkami po stole – co jest zresztą bardzo przyjemne i wzmaga emocje na sesji.

■ PLUSY

Dzięki takim rozwiązaniom gracze mogą dokładnie obliczyć szanse powodzenia akcji i testować takie zachowania, których nie testuje np. konsola. Otóż, czasem trzeba na kimś zrobić wrażenie, przypodobać się, lub odcyfrować jakiś język, ułagodzić zwierzę. W grach elektronicznych rzadko testuje się inteligencję i cechy umysłowe (chyba tylko do rzucania czarów, otwierania i konstruowania urządzeń mechanicznych itp.). Tymczasem w papierówkach można uzależniać każdy aspekt gry od wykształconych i podpakowanych statystyk. Mechanika walki też jest o wiele bardziej rozbudowana – bierze nawet pod uwagę to, czy postać gracza jest ranna, po jakim stąpa podłożu (błoto, piach, czy lód), czy dobrze widzi w ciemności i wiele innych czynników, z których każdy może zadecydować o wyniku starcia. W grach konsolowych oświetlenie, ukształtowanie terenu, stan zdrowia walczącego, liczebność i warunki pogodowe – rzadko są wliczane w procentową szanse trafienie przeciwnika. Co więcej, każdy wie, że w czasie porywistych wiatrów nie strzela się z łuku, w grach jest to nic nie znaczący szczegół. Dlatego papierowe RPG są o wiele bardziej skomplikowane i jednocześnie realistyczne, bo trzeba np. podliczać udźwig postaci, aktualne obciążenie i liczy się z tego odpowiednie kary do wszelkich podejmowanych przez bohatera działań.

■ MINUSY

Ktoś jednak musi te bonusy podliczać i brać pod uwagę, a nie zawsze nam się chce to wszystko liczyć. Ja jestem typem gracza, który lubi w miarę realistycznie poukładać walkę, ale nie każdego musi bawić siedzenie przy tabelkach i rozdziałach taktycznych w podręcznikach. W tym przypadku gry konsolowe mają nad papierowymi przewagę, że same automatycznie wyręczają gracza, a ten ma się tylko cieszyć z prowadzenia postaci głównej. Jest to oczywiście pewne uproszczenie, ale nie każdy wymaga, by liczyć każdą okoliczność w postaci systemowej.

POLACY NIE GĘSI

W naszym kraju powstało przynajmniej kilka znaczących systemów fabularnych, które mają powodzenie wśród graczy. Do najbardziej obleganych należą z pewnością produkty Maga i Portalu – dwóch znanych wydawnictw, z których ten pierwszy wycofał się już w stronę literatury, a drugi wciąż wspiera graczy kolejnymi podręcznikami do gry. Neuroshima (postapokaliptyczny system o walce z robotami na zniszczonych wojną połaciach USA), Monastyr (gra płaszcza i szpady, z kościołem, heretykami, magią i demonami), polskie wydanie Wiedźmina na podstawie prozy Sapkowskiego, czy też Dzikie Pola (sarmacka gra w świecie powieści Sienkiewicza, z elementami fantastyki i karczemnych burd). Do tego należałoby dodać jeszcze nasz mangowy system Crystalicum i nieco starsze systemy, które pochłonął czas. Te najnowsze wciąż są supportowane kolejnymi dodatkami, przygodami i rozszerzeniami, tak więc gracze nie muszą się martwić o przyszłe losy tych systemów. Książkowe RPG to wielka przygoda, pozwala się na sesjach bać, cieszyć, śmiać i walczyć z przeciwnościami. To niesamowite jest dowodzić wielką armią, lub przeżyć noc w opętanym duchami zamczysku. Czasem można też samemu spróbować zaadoptować świat gry do mechaniki kostkowej, dlatego czasem grywam w Final Fantasy VII wcielając się w Turksa – bo zawsze nimi chciałem grać. Nie ma to jednak jak rycerstwo i Gra o Tron według prozy Georga R.R. Martina. Spróbujcie, smakuje wybornie! ■■

** – Dawne określenie opowiadacza*

*** – M. Brzeziński, Jak najbardziej zaskoczyłem graczy, [w:] Magia i miecz, 7/8 2000 r., s.22.*

wzmiankę o następcy kultowego Fallouta 2. W międzyczasie zostali uraczeni taktyczną wersją gry, Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Niestety, tytuł ten, choć w mojej opinii doskonały, nie był pełnoprawną kontynuacją postapokaliptycznej gry, a jedynie małą, ale smakowitą wariacją. Tak więc od 2001 roku, kiedy to Tactics zadebiutował na blaszakach, o Fallout 3 było cicho. Teraz grę tworzy nowe studio developerskie: Bethesda, które znamy głównie jako twórców Obliviona.

Ostatnio coś ruszyło w temacie i w sieci pojawiła się strona gry, wraz ze specjalnym zegarem odliczającym dni do czasu ukazania się pierwszego trailera Fallout 3. Za miesiąc trailer powinien ujrzeć światło dzienne. A tymczasem pojawiła się też prezentacja techniczna silnika, nad którym pracowali jeszcze developerzy z Black Isle Studios. Ten mały prezencik złożony w hołdzie byłym twórcom Fallouta nie ma mieć nic wspólnego z nadchodzącą Trójeczką, ale stanowi jakby ciekawostkę – tak miał wyglądać następca najlepszej gry postapokaliptycznej świata. A przyznać należy, że jak na dzisiejsze standardy, to demo prezentuje się dość biednie, i może to dobrze, że grę pisze teraz inny zespół. O Falloucie wspominam w kąciku, bowiem od początku jego powstawania chodzą słuchy o wersji konsolowej. Stawiam wszystkie moje siwe kłaki, że wyląduje w końcu na konsolach. W końcu to Bethesda.

■ ODIN SPHERE

Dla wielbicieli dwuwymiarowej grafiki mam dobre wiadomości. Już 17 maja zadebiutuje w Japonii gra Odin Sphere, która to odświeży ten gatunek RPGów na PlayStation 2. Jest to gra fabularna z dużą porcją elementów zręcznościowych, gdzie postaci 2D poruszają się w bok ekranu jak za starych czasów scrollowanych bijatyk. Różnica jest taka, że tu mamy możliwość rozbudowywania statystyk, rzucania czarów i zbierania przedmiotów. Do tego Odin Sphere sprezentuje nam jedną z najładniejszych, ręcznie rysowanych grafik 2D jakie widziałem, z ładnie wykonanymi postaciami, wspaniale wykończonymi tłami, animowanymi elementami i ciekawymi efektami czarów. Gorzej już ze stylem, bo jeśli nie znosicie stylistyki mangowej, z wszystkimi tymi kobietkami, oczkami i śmiesznostkami – to nie macie czego tu szukać. Mnie jednak zauroczyła oprawa i niecierpliwie wyczekuję tego tytułu w krajach gaijnów, a ponoć zaraz po premierze japońskiej, gra uderzy na Zachód. Wypatrujcie tego tytułu, może być niespodzianka. Przypomnę jeszcze, że designem zajmują się artyści odpowiedzialni za inny, dobry tytuł RPG – Personę 3.

10 RZECZY, DZIĘKI KTÓRYM PS3 WYGRA WOJNĘ KONSOL

OTO SPORA CIEKAWOSTKA – OGROMNY WYWÓD SZEFA INSOMNIAC GAMES, KTÓRY ZNALAZŁ SIĘ W JEGO BLOGU, A KTÓRY POSTANOWILIŚMY PRZETŁUMACZYĆ I UMIEŚCIĆ W NEONIE, BY ZACHĘCIĆ WAS DO DYSKUSJI I WŁASNYCH PRZEMYŚLEŃ. NAJCIEKAWSZE OPUBLIKUJEMY. ŚLIJCIE JE POD ADRESEM: GULASH@NEO-PLUS.PL

Na początku chciałbym wyjaśnić, że Insomniac jest w stu procentach niezależnym studiem developerskim. Sony w żaden sposób nie namówiło mnie do napisania tych słów, ani ich nie autoryzowało. – Brian Hastings – Chief Creative Officer – Insomniac

Kiedy zaczynałem tego posta, chciałem napisać tylko o Home i Little Big Planet z perspektywy developera. Jednak kiedy tak czytam różne informacje oraz wypowiedzi po prezentacji Sony na GDC 2007, chcę odnieść się do pewnego zjawiska mającego obecnie miejsce w przemyśle elektronicznej rozrywki. Szczególnie chodzi tu o niezbyt przychylne wypowiedzi pod adresem Sony zarówno ze strony prasy, jak i społeczności internetowej. Zaledwie kilka minut po tym, jak Sony ogłosiło piękną, przełomową, pełną swobody i sieciowej interakcji usługę online dla PS3, pojawiła się setka internetowych malkontentów, którym taki pomysł się nie spodobał. Bez względu na to, czy kochasz, czy też nienawidzisz Sony, jeśli uważasz Home za coś złego, to oznacza, że jesteś częścią marketingowej kampanii wirusowej Microsoftu wartej jakieś 3,2 miliarda dolarów.

Przez ostatnie dziewięć miesięcy narzekanie na PS3 stało się po prostu modne. Z początku wielu podniecało i dawało swoistą przyjemność snucie mrocznych wizji na temat przyszłości PS3. Taka sytuacja powtarza się zresztą od czasu do czasu – na jakimś „message boardzie" pojawia się plotka („Wszystkie PS3 zapaliły się na TGS!", „Na Bluray nie będzie pornusów!"), po chwili podpatruje ją i zamieszcza na swej stronie jakiś portal o tematyce związanej z elektroniczną rozrywką, a już po kilku dniach USA Today ogłasza w wielkim nagłówku: „Eksperci przepowiadają klęskę PS3!" Obecnie jednak sytuacja zmieniła się na tyle, że wręcz za kontrowersyjne uznaje się jakiekolwiek stwierdzenia, które sugerowałyby, że PS3 ma jeszcze szansę na sukces. Wobec tego pozwólcie, że w duchu sensacji i kontrowersji przedstawię dziesięć powodów, które przyniosą PS3 wygraną.

1. HOME & LITTLE BIG PLANET

Jednym z moich zadań jest szukanie „nowych, przełomowych patentów". W zasadzie wszyscy się tym w Insomniac zajmujemy, ale mnie – jako Chief Creative Officer – zależy na tym szczególnie. W ciągu ostatnich dwóch lat natknąłem się na dwie koncepcje, które mogły się okazać takim właśnie „nowym, przełomowym patentem". Na GDC Sony wyskoczyło znienacka z pełną realizacją obu tych koncepcji.

Pierwszy pomysł to realizacja „Metaverse'u" z przełomowej powieści Neala Stephensona „Zamieć". Ci, którzy jej nie czytali, mogą nie wiedzieć, że to właśnie ta książka zainspirowała „Second Life". Przez ostatnie kilka lat wielu z nas w Insomniac zastanawiało się jak opracować taki system w konsolach. Tak więc kiedy pojawił się Home, praktycznie gotowy i prezentujący się wyśmienicie, było to dla nas czymś niesamowitym i upokarzającym zarazem. Krótko mówiąc – Home jest dokładnie tym, czego potrzebuje konsolowa społeczność sieciowa. I wcale nie mówię tak dlatego, że jest to system opracowany dla PS3. Mówię tak, ponieważ Home jest realnym urzeczywistnieniem pomysłu, jaki chciałem zrealizować już od wielu lat.

Kolejnym „przełomowym patentem", o którym myślałem, było to, w jaki sposób stworzyć grę napędzaną przez zawartość, której autorem jest sam gracz. Kiedy więc ogłoszono Little Big Planet, poczułem się niczym Orville Wright siedzący za sterami drewnianego samolociku z rowerowym napędem, nad którym nagle przeleciał nowoczesny odrzutowiec. Little Big Planet nie tylko ma prześliczną grafikę, oszałamiającą animację, genialną fizykę i intuicyjne sterowanie, ale do tego jest kooperacyjną grą sieciową dla czterech osób! I już tylko to sprawia, że tytuł ten jest znacznie ciekawszą propozycją niż produkcje typu gracz vs gracz. Co jednak najważniejsze, znajdujemy tu absolutnie genialny system tworzenia własnych poziomów i dzielenia się nimi z innymi graczami. A to jest naprawdę coś WIELKIEGO! W świecie konsol coś takiego nie miało jeszcze miejsca, a teraz pojawia się nie jako odgrzewany kotlet będący dodatkiem do jakiejś popularnej serii, lecz jako prześwietny i doskonale zrealizowany, oryginalny produkt. Można się założyć, że zaraz po wyjściu gry wielu projektantów zacznie układać nowe poziomy do Little Big Planet. Tworzenie nowych leveli do Little Big Planet będzie dobrym początkiem dla wielu przyszłych projektantów gier video. Gracze, którzy wcześniej nie mieli szansy zaistnieć w przemyśle elektronicznej rozrywki teraz w środku nocy mogą się spodziewać telefonów od producentów gier, jeśli tylko stworzą wysoko ceniony poziom LBP. Powtórzę to raz jeszcze – Little Big Planet jest WIELKIE!

Trochę wstyd mi przyznać, że inni developerzy nie tylko myśleli o tych koncepcjach, ale zrealizowali je w tak fantastyczny sposób. Jeszcze bardziej cieszy fakt, że Sony w końcu szuka innowacji w sektorze online. Efekt jest taki, że podczas gdy inni oskarżali Sony o kopiowanie cudzych pomysłów, firma pracowała nad dwoma najbardziej innowacyjnymi patentami tej generacji konsol. „Miiludki"? Wolne żarty!

2. DARMOWY ONLINE

Zauważyłem, że rozpatrując cenę konsoli Sony, praktycznie nigdy nie wspomina się o tak istotnej kwestii, jak darmowa usługa online oferowana przez Sony. Xbox Live Gold to roczny koszt rzędu 70$ lub 20$ na trzy miesiące. Można odnowić swoje członkostwo za 50$ rocznie. Tak więc jeśli Xbox 360 przetrwa pięć lat będzie trzeba zapłacić 70 + 50 + 50 + 50 + 50 = 270$ za coś, co Sony daje za darmo.

Owszem, zgadzam się, że Xbox Live obecnie oferuje lepszą usługę sieciową. Ale czy aby na pewno lepszą na tyle, żeby dawać za nią 270$? Sony natomiast stopniowo i konsekwentnie wypełnia luki w swoim systemie sieciowym. Dzięki usprawnieniom w systemie wiadomości i ściągania plików „w tle", Sony szybko dogania Live w kwestii jego najmocniejszych punktów. Dodajcie do tego fakt, że Sony oferuje dedykowane serwery bez śladu lagów i bez żadnych opłat dodatkowych, podczas gdy na Xbox Live płaci się za znacznie bardziej lagujące usługi „peer-to-peer". Co więcej, jedną z najbardziej reklamowanych usług Xbox Live jest „matchmaking", jednak usługa ta jest bardzo nierówna, gdyż jej wykorzystanie pozostawiono developerom. „Matchmaking" w Resistance: FOM jest jedną z najmocniejszych stron tej gry, a jednocześnie dowodzi, że PS3 już na tak wczesnym etapie prac nad infrastrukturą sieciową jest bardzo konkurencyjną ofertą. No i za darmo. W miarę rozwoju sieciowej społeczności PS3, która otrzyma nowe usługi i atrakcje tworzone przez samych graczy dzięki Little Big Planet i Home, usługa sieciowa Sony będzie się prezentowała coraz lepiej. I powtórzę raz jeszcze – nikt za to nie weźmie od Was 270$.

3. 50-GIGOWE GRY

Jeśli usłyszycie kiedyś kogoś mówiącego, że „Bluray nie jest potrzebny w tej generacji konsol", możecie być pewni, że osoba ta nie zarabia na życie tworząc gry video. W Insomniac wypełnialiśmy po brzegi płyty DVD na PS2, tak samo zresztą jak wielu innych developerów. Kompresowaliśmy dane poziomów, kompresowaliśmy filmiki, kompresowaliśmy dźwięk, a i tak bardzo trudno było wszystko wcisnąć na te sześć giga. Obecnie mamy szesnaście razy więcej systemowego RAMu, tak więc dane o poziomach są szesnaście razy obszerniejsze. A średnia przestrzeń na płycie zajmowana przez grę rośnie wraz z coraz dłuższą żywotnością konsoli. Skoro gry stają się coraz większe, bardziej skomplikowane i zaawansowane technicznie, potrzebują też znacznie więcej miejsca. Jeśli więc deweloperzy wypełniali już po brzegi DVD służące poprzedniej generacji, to wciśnięcie gier next-gen na ten sam nośnik zwiastuje liczne cięcia.

Fakt, kilka naprawdę świetnych gier dla Xbox 360 udało się upchnąć na DVD9. Gears of War jest przepiękną grą i prezentuje rozdzielczość tekstur niespotykaną do tej pory nigdzie indziej, częściowo zresztą dzięki zdolności streamowania tekstur przez Unreal Engine. Oznacza to, że znacznie wyższą niż normalnie rozdzielczość tekstur można by wcisnąć w 512MB RAMu. Oznacza to także, że trzeba przeznaczyć więcej przestrzeni dyskowej na każdy z poziomów. Ze streamowanymi teksturami, streamowaną geometrią i streamowanym audio bardo szybko można zbliżyć się do 1GB danych przypadających na jeden poziom. A to w nieunikniony sposób ogranicza twórców do siedmiu poziomów i to bez wliczania plansz muliplayerowych oraz filmików.

Czasami ludzie nas pytają: „Skoro Resistance zajmuje aż 14 GB, to dlaczego nie wygląda lepiej do Gearsów?" No cóż, przede wszystkim Resistance nie wykorzystuje streamowania tekstur, więc musieliśmy dokonywać wyboru, co do miejsc, w których wykorzystywaliśmy tekstury w wysokiej rozdzielczości. Oprócz tego Resistance oferuje 30 poziomów w trybie gry dla jednego gracza, sześć map multiplayerowych, nieskompresowane audio i filmiki HD. To wszystko po dodaniu dało tak dużą ilość miejsca na dysku. Począwszy od Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction zaczynamy korzystać ze streamowania tekstur dzięki czemu grafika będzie wyglądała jeszcze lepiej, a przy tym zajmie jeszcze więcej miejsca na dysku.

Oczywiście zawsze można trochę bardziej pociąć

poziomy, skompresować audio, skompresować tekstury i wrzucić filmiki w niskiej rozdzielczości i koniec końców każdą grę wcisnąć na DVD. No ale przecież zapłaciliśmy za doznania HD, nieprawdaż? Chcesz najwyższej możliwej rozdzielczości, najlepszego dźwięku i najlepszej jakości filmików, jakie może zaoferować developer, no nie? I właśnie dlatego Bluray jest ważny i na tej ważności będzie zyskiwał wraz z każdym kolejnym rokiem.

4. CASINO ROYALE

Casino Royale to pierwszy tytuł HD, który znalazł się w pierwszej dziesiątce DVD na Amazonie i zaledwie po kilku dniach od premiery dotarł aż na siódme miejsce. To bardzo istotne wydarzenia, gdyż rozwiewa ono mity mówiące, że filmy HD stanowią niszę i nigdy nie przejmą prymatu w mainstreamie.

Wielu ludzi obserwowało sytuację z bezpiecznej odległości czekając na wynik formatowej wojny Blu-ray vs HD-DVD. Cóż, w tej chwili wojna skończyła się na dobre, a zwyciężył Blu-ray przez techniczny nokaut. To ten napęd od początku miał lepszą specyfikację techniczną i znacznie szersze poparcie studiów filmowych, ale istniała kwestia tego, czy wcześniejsza premiera HD-DVD i jego niższa cena początkowa pozwoli mu przejąć na tyle dużą część rynku, aby zapewnić zwycięstwo. Jednakże Blu-ray już wyprzedził HD-DVD w całkowitej liczbie sprzedanych płyt i obecnie prowadzi w sprzedaży stosunkiem 3:1. Wielu niezależnych obserwatorów rynku A/V obwołało zwycięzcą właśnie Blu-ray. Jeśli chcecie aktualnych danych, to bez problemu możecie je znaleźć i sprawdzić na wielu internetowych witrynach, jak choćby:
http://www.eproductwars.com
http://www.hdgamedb.com/ama
Te strony porównują głównie wyniki sprzedaży Amazona, ale dane Nielsena dotyczące sprzedaży mówią praktycznie to samo: Blu-ray wyprzedza HD-DVD i sukcesywnie zdobywa nad nim coraz większą przewagę.

Wiele kasowych hitów Disneya, Fox i Sony zostanie wydanych tylko na nośniku Blu-ray w nadchodzących miesiącach, co prawdopodobnie powiększy różnicę w sprzedaży płyt na korzyść Blu-ray tak bardzo, że sprzedawcy detaliczni zaczną wycofywać się z dystrybucji HD-DVD. Sprzedawcy nie lubią wojen formatów jeszcze bardziej niż konsumenci, więc pewnie zakończą ją tak szybko, jak to tylko możliwe.

5. HDMI

Wiele się mówiło na temat decyzji o wypuszczeniu PS3 z kablami kompozytowymi. Nie powiem, że zgadzam się z tą decyzją, ale uważam też, że za mało zostało powiedziane o tym, iż tańszy PS3 SKU obsługuje HDMI 1.3. PS3 było pierwszym urządzeniem konsumenckim, które je obsługiwało, co jest bardzo ważnym krokiem o dużym znaczeniu dla przyszłości. Kiedy pójdziesz do sklepu kupić sobie „high-endowy" telewizor, PS3 będzie obsługiwało najwyższą jakość dźwięku i obrazu, jaką może zaakceptować telewizor i odbiornik. Jeśli i gdy tylko filmy w HD będą wymagały ustawienia flagi ITC (Image Constraint Token) PS3 i tak będzie w stanie odtwarzać je w HD.

W tej chwili HDMI wydaje się trafiać tylko do najbardziej hardcorowych audio i videofilów na świecie. Jednakże telewizory HD stają się coraz tańsze i popularniejsze, a świadomość klientów w kwestiach „high definition" zwiększa się z dnia na dzień. Za kilka lat urządzenia z HDMI będą standardem. Także grafika i dźwięk w grach będą się polepszały, co sprawi, że coraz więcej konsumentów będzie domagało się HDMI, aby móc uzyskać najlepszy możliwy dźwięk i obraz. Kiedy to nastąpi, Microsoft będzie miał trudny wybór – zdecydują się na wyświetlanie obrazu w sposób charakterystyczny dla poprzedniej generacji konsol, czy też wypuszczą wersję premium Xboxa 360 z HDMI *(tekst został napisany jeszcze przed oficjalnym potwierdzeniem przez MS X360 Elite – przyp. N+)*, przez co zmuszą dotychczasowych użytkowników do ponownego zakupu konsoli, aby ci mogli cieszyć się najlepszej jakości dźwiękiem i obrazem. Sony sprawiło, że przez dodanie HDMI ich konsola jest droższa, ale ten wybór w ciągu kilku następnych lat okaże się słusznym rozwiązaniem.

6. HDD W STANDARDZIE

Kiedy programowaliśmy na PS2 bardzo zazdrościłem Xboxowi dysku twardego. Jest przecież tak wiele rzeczy, na które twardy dysk pozwala twórcom gier – praktycznie nieograniczona ilość miejsca na „save'y", skrócone czasy ładowania danych, własna muzyka, możliwość zapisywania plików ściągniętych z netu oraz atrakcje wymyślane przez samych graczy i tym podobne. Ale jako że dyski twarde, niezależne od rozmiaru, nigdy nie kosztują mniej niż 50$, Microsoft stracił kasę próbując konkurować cenowo z PS2. Może więc dlatego podarowali sobie ten wydatek wypuszczając na rynek tańszą wersję Xboxa 360 i pomyśleli, że Sony w ogóle odpuści sobie temat dysku w PS3. Zamiast tego Sony wyposażyło obie wersje konsoli w dysk twardy. Podniosło to cenę konsoli, ale za to dało duże pole do popisu producentom gier, którzy teraz mogą wykorzystać potencjał HDD.

Problem z umieszczeniem twardego dysku w jednej wersji konsoli zamiast w dwóch polega na tym, że przez taki zabieg developerzy nie mogą brać pod uwagę dysku tworząc gry. Albo przynajmniej nie mogą go używać w odniesieniu do najważniejszych aspektów gry. Jeśli masz zagwarantowane co najmniej 20 giga pamięci na twardym dysku w konsoli, to możesz nie przejmować się problemami z cache i wykorzystać to miejsce chociażby jako pamięć aplikacji. Dla developera dysk opcjonalny to to samo, co brak jakiegokolwiek dysku.

Kolejnym plusem PS3 jest to, że do konsoli można podpiąć dysk dowolnego producenta. Patrząc na to od strony developera, to dobre wieści, gdyż z czasem na rynku będą pojawiać się coraz większe gry, które będzie można ściągnąć z netu i zapisać w konsoli. Kiedy pliki do ściągnięcia będą robiły się coraz większe, gracze będą mogli kupować dowolne dyski za jak najniższa cenę. To z kolei spowoduje, że producenci będą zachęceni do opracowywania jeszcze lepszych i większych gier czekających na ściągnięcie z netu.

7. SZAŁ NA WII MINIE

No dobra, to będzie raczej kontrowersyjne, ale muszę to powiedzieć. Bardzo lubię Nintendo. Uważam, że Nintendo wprowadziło tyle innowacji na rynku, co żadna inna firma. Sądzę też, że Wii to naprawdę, ale to naprawdę fajna zabawka. Ale… pozwólcie, że odniosę do Was historię, która może brzmieć nieco znajomo:

Twój kumpel Reggie zaprasza cię na imprezę z Wii. Jest super. Razem z kumplami raczycie się napojami, na które pozwala Wam przedział wiekowy, w którym się znajdujecie. Następnego dnia każdy, kto brał udział w tej imprezie spieszy do sklepu zakupić swój egzemplarz Wii.

Po tygodniu Reggie znowu organizuje imprezę z Wii. Tym razem przychodzi tylko połowa gości, którzy pojawili się za pierwszym razem. Ciągle jest zabawnie, ale nie ma już tak zaciętej walki o dostanie w swoje ręce Wiilota.

Mija tydzień i Reggie ponownie staje się gospodarzem imprezki z Wii. Mówisz mu, że zachorowałeś na ptasią grypę.

Oczywiście troszkę przesadzam, ale Wii ma wszelkie znamiona charakterystyczne dla przelotnej mody w mainstreamie. Jest wciąż dostępne, nie przypomina niczego, co mieliśmy do tej pory i idealnie nadaje się do zabawy z przyjaciółmi. Jednym słowem, Wii jest wszystkim tym, co obiecywało Nintendo, a do tego zostało bardzo ciepło przyjęte przez cały świat. Jedyny problem polega na tym, że bardzo łatwo jest odwrócić uwagę świata. Tickle Me Elmo było w pewnym momencie bardzo popularne na całym świecie, zupełnie zresztą jak Furbies. I jedno i drugie było bez problemu dostępne, było czymś oryginalnym i zawsze pozwalało na mnóstwo zabawy ze znajomymi. Jednak po roku, kiedy wszyscy już nasycili się nowością, popularność tych produktów spadła.

Obecnie Wii odnosi sukces na ogromnej fali zainteresowania kultury masowej, dzięki czemu konsole zakupiło wielu ludzi normalnie nie interesujących się grami. Ale jak wielu z tych ludzi, którzy złapali bakcyla Wii Sports skusi się także na Wii Need For Speed? Chwilowa moda w kulturze masowej trwa zazwyczaj coś koło roku. Kiedy minie okres pierwszego zauroczenia, Wii będzie musiało stawić czoła znacznie bardziej zaawansowanym graficznie grom z PS3 i Xbox 360. Jeszcze więcej ludzi będzie kupowało telewizory HD oczekując jak najlepszego obrazu i dźwięku. I właśnie dlatego uważam, że Wii odniesie większy sukces niż GameCube i N64, ale i tak zostanie pokonane przez PS3.

8. PS3 MA WAŻNĄ PRZEWAGĘ W KWESTII CPU

GPU *(procesory graficzne – przyp. N+)* w X360 i PS3 są mniej więcej porównywalne z małą przewagą na korzyść Xbox 360. Jednak różnica w mocy CPU *(główny procesor – przyp. N+)* jest ogromna i to na korzyść PS3. Osiem równoległych CPU w PS3 (jeden główny „PPU" i siedem procesorów Cell) daje konsoli znacznie większą moc obliczeniową niż trzy równoległe CPU w Xboksie 360. Praktycznie każdy programista powie Wam, że CPU z PS3 są znacznie potężniejsze. Problem polega na tym, że jak dotąd trudno jest wykorzystać cały potencjał równoległej architektury Cella.

Przy okazji PS2 Sony jakoś uszło na sucho stworzenie systemu niezbyt przyjaznego programistom, a sukces konsoli pozwolił projektantom ignorować narzekania developerów podczas opracowywania PS3. Wysoko postawieni ludzie w Sony zdali sobie jednak sprawę, że takie podejście może już nie przejść, więc szybko starają się naprawić ten problem. Sony aktywnie ulepsza biblioteki i narzędzia oraz rozwija wsparcie dla developerów, aby uczynić programowanie PS3 łatwiejszym. Przekazują techniki i kody opracowane przez własne studia innym producentom po to, aby gry multiplatformowe wyglądały lepiej na PS3.

Gry opracowywane od początku do końca z myślą o PS3 pokażą przewagę, jaką ma nad konkurencją CPU w PS3. Skomplikowanie architektury sprzętu oznacza, że moc PS3 zostanie w pełni wykorzystana trochę później niż miało to miejsce w przypadku PS2. To na początku stawia PS3 w trudnej sytuacji, ale za to za dwa lata będziemy oglądać gry, które przebiją wszystko, co można uzyskać na Xbox 360.

9. PS2 WCIĄŻ WYPRZEDZA XBOX 360 W SPRZEDAŻY

Co więcej, konsola ta jeszcze większą różnicą sprzedanych egzemplarzy wyprzedza PS3. Jednak ciągle rewelacyjna sprzedaż PS2 jest bardzo dobra dla Sony. Każdy, kto obecnie kupuje PS2 prawdopodobnie nie zakupi ani PS3 ani Xboxa 360 w nadchodzącym roku. A kiedy w końcu osoby te zdecydują się zakupić sprzęt nowej generacji, PS3 będzie na znacznie lepszej pozycji. Cena konsoli spadnie, biblioteka gier będzie ogromna, a najważniejsze tytuły na PS3 będą pewnie miały nad konkurencją zarówno przewagę graficzną, jak i dźwiękową. Co jeszcze ważniejsze, wraz z PS2 nowi nabywcy tej konsoli poznają wiele tytułów ekskluzywnych dla Sony, do których będą chcieli wrócić wraz z nową generacją konsol.

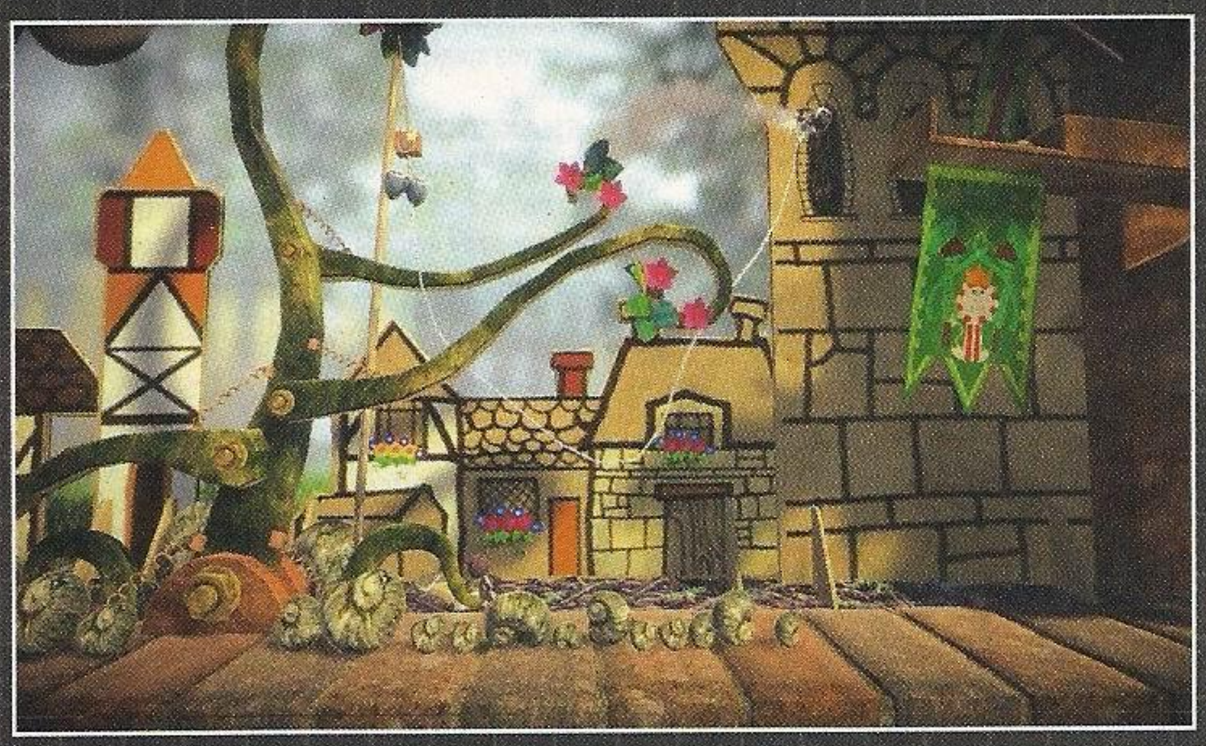
10. COŚ DLA KAŻDEGO

Jednym z najważniejszych atutów Sony jest to, że firma ta ma świetne tytuły w praktycznie każdym gatunku gier i dowolnym przedziale wiekowym. Podczas gdy większość hitów na Xboxa nosi oznaczenie „M", zaś na Wii „E", Sony ma ogromną listę hitów w każdej kategorii. Kiedy trzydziestoparoletni gracz (jak ja) idzie kupić konsolę, o wiele łatwiej usprawiedliwić mu swój zakup, jeśli na tę konsolę są dostępne zarówno gry, w które można pograć z dziećmi, jak i nieco bardziej dojrzałe tytuły.

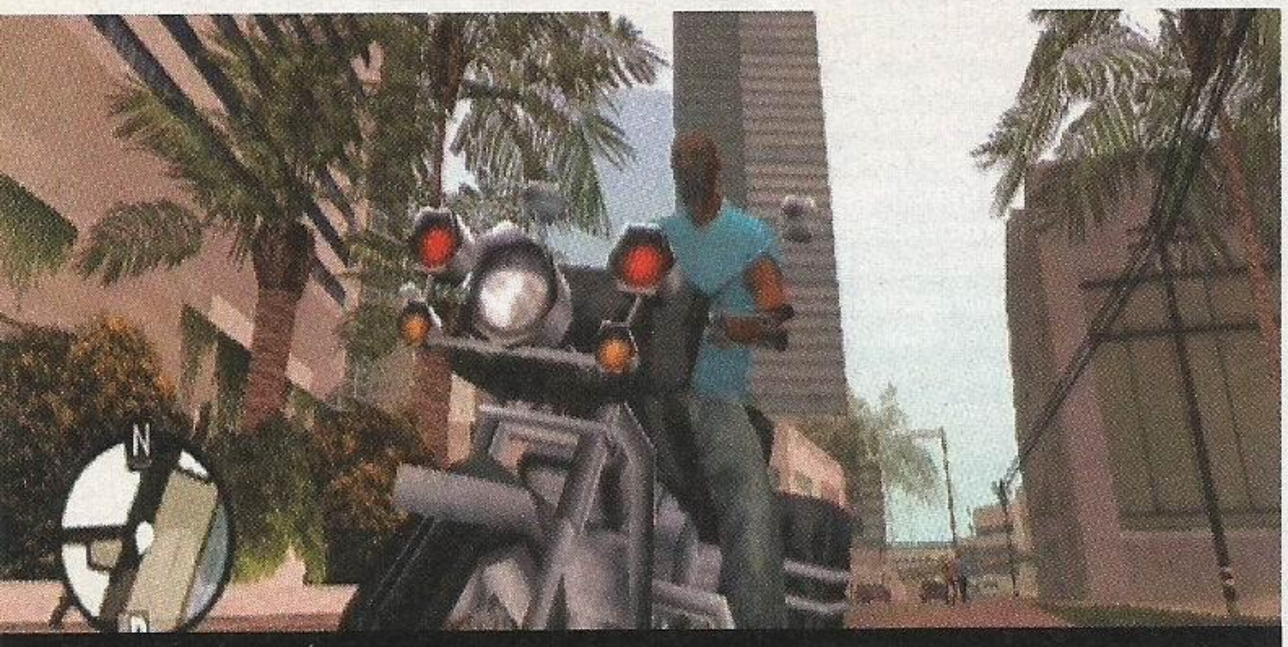
Musze jednak przyznać, że Microsoft całkiem nieźle sobie radzi z nadrabianiem zaległości. Zdobycie wsparcia Rare i wypuszczenie na rynek Viva Pinata faktycznie pomogło zwiększyć spektrum oferowanych gatunków gier. Jednak wyrobienie marki wielu grom zajmuje sporo czasu, a Sony na swoje hity pracowało ponad dekadę. Wystarczy tylko popatrzeć na sukces, rozmach i opinie dotyczące serii ekskluzywnych: The Getaway, God of War, Gran Turismo, Hot Shots Golf, Jak and Daxter, Killzone, Ratchet & Clank, Shadow of the Colossus, SingStar, Sly Cooper, SOCOM i Twisted Metal. Praktycznie każda z tych gier ma na swym koncie ponad milion sprzedanych egzemplarzy na całym świecie, a kontynuacje tych serii już są, albo wkrótce zostaną, zapowiedziane na PS3. Dodajcie do tego nowe produkcje wewnętrznych studiów Sony w postaci: Heavenly Sword, Lair, MotorStorm, Resistance: Fall of Man, Uncharted oraz White Knight Story, a okaże się, że obecnie oferta Sony jest jeszcze silniejsza niż miało to miejsce w przypadku PS2.

Wielu obserwatorów przemysłu elektronicznego i nawet kilku wydawców spisało PS3 na straty w tej generacji konsol, ale jest to myślenie bardzo krótkowzroczne. Sony podjęło w kwestii PS3 wiele decyzji, które na krótką metę mogą trochę opóźnić sukces konsoli, ale w dalszej perspektywie dadzą jej znaczną przewagę nad konkurencją. Wysoka cena, skomplikowana architektura sprzętu i niepewność związana z wojną formatów Blu-ray/HD-DVD przyczyniły się do kiepskiego startu PS3. Ale kiedy cena spadnie, developerzy zaczną ujarzmiać sprzęt, a Blu-ray stanie się nowym standardem DVD, wczesne wady systemu Sony zamienią się w jego największe zalety. Kiedy ściąganie pełnych gier z sieci stanie się powszechną praktyką 60-gigowy dysk będzie ogromną zaletą zarówno dla producentów jak i konsumentów. Również, gdy gry będą stawały się coraz większe i bardziej złożone, Blu-ray okaże się niezastąpiony. A kiedy w końcu pojawi się pierwsza fala hitów od wewnętrznych studiów Sony, sprzedaż PS3 w stosunku do konkurencji będzie rosnąć z miesiąca na miesiąc deklasując rywali. Wówczas ci wydawcy, którzy odwrócili się od PS3 obudzą się z ręką w nocniku i stratami finansowymi na kontach, gdyż za dwa lata cała uwaga rynku będzie skupiona właśnie na PS3.

„GRACZE, KTÓRZY WCZEŚNIEJ NIE MIELI SZANSY ZAISTNIEĆ W PRZEMYŚLE ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI TERAZ W ŚRODKU NOCY MOGĄ SIĘ SPODZIEWAĆ TELEFONÓW OD PRODUCENTÓW GIER, JEŚLI TYLKO STWORZĄ WYSOKO CENIONY POZIOM LBP. LITTLE BIG PLANET JEST WIELKIE!"



Jestem pewien, że wielu z Was ma jakieś komentarze na temat mojego punktu widzenia. Jeśli tak jest, proszę o maile na adres blog@insomniacgames.com, a ja postaram się jakoś do nich ustosunkować. Poza tym będę odwiedzał różne fora – w tym nasze na www.insomniacgames.com, aby dowiedzieć się, co ludzie myślą na ten temat. Do przeczytania.
Brian Hastings – Insomniac Games ■■



GANGSTA'S PARADISE

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES część 1

GTA: Vice City Stories, dostępne na PlayStation Portable i PlayStation 2 to być może ostatnia część Grand Theft Auto na konsolach obecnej generacji. Przed Wami opis misji potrzebny do ukończenia gry – za miesiąc zajmiemy się dodatkami. / Kim Bar Tek

Zanim zaczniemy naszą bandycką karierę, garść podstawowych informacji na temat gangsterskiego rzemiosła. Choć czy jest ktoś, kto nie zna świata GTA?

PODSTAWY ZBRODNI

Czyli co początkujący gangster wiedzieć powinien.

■ 1. Wanted level – to liczba gwiazdek, jaka jest wyświetlana pod paskiem z naszą ilością energii i aktualnie posiadaną bronią. Wartość ta symbolizuje oczywiście intensywność z jaką jesteśmy pożądani przez stróżów prawa. Jedna gwiazda to jeszcze nie kłopot, wystarczy zgubić ogon. Od drugiej w górę zaczynają się już schody – żeby pozbyć się glin trzeba przemalowywać samochód w Pay'N'Spray lub szybko doprowadzić wykonywaną misję do szczęśliwego końca. Pięć gwiazdek do już jazda ekstremalna, bo poza policją i ubranymi na czarno panami w kominiarkach, siedzi nam na karku jeszcze Gwardia Narodowa.

■ 2. Furki – jak wiadomo samochody w GTA ulegają zniszczeniu (oprócz chyba dwóch wyjątkowych misji) więc staraj się ich nie rozbijać, zwłaszcza w trakcie misji. Wybuch fury, którą obowiązkowo musiałeś jechać, oznacza powtarzanie zadania.

■ 3. Gangi i rozszerzanie stref wpływów – są zaznaczone na mapie gry wraz z profesją jaką uprawiają w swoich lokalach. Z czasem, kiedy zostaniesz lokalnym watażką, będziesz mógł na własną rękę, między obowiązkowymi misjami przejmować biznesy innych. Najazd zawsze zaczyna się od zniszczenia pojazdu zaparkowanego przed lokalem, a następnie wybicia wszystkich. Potem można już legalnie zakupić budynek od miasta i otworzyć sobie np. burdel albo pralnię pieniędzy. Codziennie o 16.00, będziesz zbierał przychody z takich interesów.

■ 4. Sklepy z bronią – są prowadzone przez gangi, jest także sieć sklepów Ammu Nation – sklepy różnią się oferowanym asortymentem, więc staraj się zapamiętać gdzie jaki rodzaj broni można kupić.

■ 5. Safehouse'y – to, jak nazwa wskazuje, bezpieczne lokale. W trakcie gry zdobędziesz ich kilka. Można tam zapisywać stan gry, a także przebierać się. Zatem do dzieła!

Nasz bohater Victor Vance przybył na kompanię w Vice City, gdzie zdobędzie podstawową wiedzę, jaką każdy żołnierz powinien posiadać. Na kompanii przywita go sierżant Martinez, którego stosunek do służby jest bliski temu z filmu „Buffalo Soldiers". Twoim pierwszym zadaniem będzie zabawienie się w kuriera.

SOLDIER – 50 USD

Wskakuj na motor zaparkowany przy baraku na terenie jednostki i wyjedź na ulicę. Jeśli nie lubisz jednośladów i masz ochotę na coś bardziej dostojnego, to nic nie stoi na przeszkodzie, żebyś zmienił swój środek lokomocji. Kieruj się w stronę lotniska – jest ono zaznaczone na mapie – gdy tam dotrzesz, kumpel sierżanta Martineza przekaże Ci dla niego przesyłkę, niestety łódź, na której będziesz kwitował odbiór przesyłki, zostanie zaatakowana i pozostanie Ci tylko ucieczka wpław, szybkie wybranie z ulicy jakiejś furki i powrót do koszar. Twój barak od teraz będzie savepointem. Wyjdź na zewnątrz, na mapie będą zaznaczone pagony – to pozycja Martineza, znajdź go.

CLEARING HOUSE – 100 USD

Ponieważ kapral Vance – jak każdy porządny żołnierz – narkotykami się brzydzi, ale potrzebuje zarobić parę zielonych, sierżant Martinez kieruje go do swojego kumpla Phila Cassidy. Wskakuj, więc w pojazd i śmigaj do portu, gdzie Phil ma swoją kwaterę. Wraz z nim pojedziesz zrobić porządek z kilkoma Meksykami, którzy zasiedzieli się nieco w jego poprzedniej kwaterze. Gdy podjedziecie na miejsce posprzątaj, oddaj kasiorkę Martinezowi i misja zakończona.

CONDUCT UNBECOMING – AKCJA CHARYTATYWNA

Sierżant Martinez jest człowiekiem wielce romantycznym, co objawia się oglądaniem zoofilskich pornosów. Po jednym z nich nabierze takiej chętki na miłość, że aż będziesz musiał przywieźć mu Mary – wykonującą najstarszy zawód świata. Po drodze po panienkę wpadnij do Phila, ma dla Ciebie miły upominek – wskakuj w nową furkę i jazda do portu. Niestety nie ma jej w umówionym miejscu, koleżanka po fachu mówi, że Mary właśnie baletuje w Starfish, zawijaj ją do furki i razem jedźcie na miejsce. Koleżanka jest bardzo pomocna, po drodze zaoferuje swoje usługi. Gdy dojedziecie na miejsce, okaże się, że obecni mocodawcy wcale nie chcą rozstawać się z Mary – przekonaj ich i gnaj z panienką do sierżanta. Niestety, kiedy tylko wjedziesz do bazy, zdarzy się niemiła niespodzianka: zatrzyma Cię żandarmeria, bo ponoć pod łóżkiem masz nieco nielegalnych ziół, do tego całkiem niekiepską furą przyjechałeś z dziwką na kompanię. Victor wychodzi do cywila i nie ma co ze sobą zrobić. Na szczęście Phil nie zapomniał o Tobie i przesyła wiadomość na pager – jedź do niego – teraz to Twój nowy savepoint. Phil jest zaznaczony na mapie literą P.

CHOLO VICTORY – 200 USD

Phil jest lekko wstawiony, ma nawet ochotę na bliższe zapoznanie się z Tobą, choć nie całkiem kojarzy, kto Ty jesteś. Kiedy sobie już to wyjaśnicie, pojedziecie razem dokończyć sprawę z Meksykańcami – niestety nie ma ich na komisariacie, gdzie najpierw musisz zawieźć Phila, znajdą się jednak w szpitalu. Zaczną uciekać, więc goń ich ciężarówką Phila. Ty prowadzisz, on strzela. Gdy skończycie robotę pora na lekki „refarbisz" bolidu i można wracać na kwaterę.

BOOMSHINE BLOOMOUT – 250 USD

Phil cierpi na pewne dolegliwości żołądkowe. Dowiadujesz się jednak od niego, że źli Meksykanie chcą wysadzić w powietrze cały magazyn wódki bez widocznych znaków akcyzy – nie można do tego dopuścić. Zaparkuj za magazynem, niestety okaże się, że przybyliście zbyt późno – pozostało Wam już tylko ratowanie towaru. Phil podstawi ciężarówkę, a Ty wskakuj na wózek widłowy i wrzucaj skrzynki na pakę – musisz załadować cztery. Trzeba się streszczać, czasu jest naprawdę niewiele, dodatkowo z każdą załadowaną skrzynią pożar przybiera na sile i manewrowanie wózkiem robi się coraz bardziej skomplikowane. Phil odjedzie sam, wskocz w jakąś furkę i jedź do niego, po drodze w radiu usłysz informacje o pożarze oraz o tym, że straż pożarna planuje zakup helikoptera. Jedź do Phila.

TRUCK STOP – 300 USD

U Phila spotkasz starego znajomego, który zleci Wam małą fuszkę: trzeba przejąć ciężarówkę naładowaną wszelkiego rodzaju sprzętem siejącym śmierć, ale żeby to zrobić, najpierw podjedź do hotelu po wsparcie. Następnie znajdź ciężarówkę (jest zaznaczona na mapie na czerwono), zbliż się na tyle, żeby chłopcy mogli komfortowo powystrzelać cały skład jadący na pace, następnie zajedź drogę ciężarówce – Phil wskoczy za kółko, musisz go teraz osłaniać, cały czas jedź blisko za nim. Od czasu do czasu podjedzie ekipa chcąca odbić towar, nie dopuszczaj ich do ciężarówki, a chłopaki z tyłu sami załatwią sprawę.

SHAKEDOWN – 500 USD

Kieruj się w stronę osiedla przyczep oznaczonego na mapie literą M. Zamieszkuje tam Marty Williams – Twój nowy mocodawca, prywatnie szwagier Phila. Poznasz również jego żonę, traktowaną przez niego z ogromną miłością. Okazuje się, że w ochranianym przez Marty'ego sklepie mięsnym właśnie wizytę składa czterech Meksykanów – trzeba się nimi zająć, a następnie w ramach zadośćuczynienia zdemolować jeden sklep ochraniany przez nich. W trakcie demolki wpadnie kilku zdenerwowanych panów – należy ich uspokoić, najlepiej za pomocą pistoletu.

FEAR THE REPO – 500 USD

Znów pracujesz dla Marty'ego. Tym razem masz do wykonania klasyczne zadanie z GTA; należy dostarczyć do dziupli trzy furki. Pierwsza to zaparkowany niedaleko Cheetah, oznaczony na mapie niebieskim kwadratem – bolid jest naprawdę szybki, uważaj, żeby go nie poobijać, jeśli to zrobisz, czeka Cię wizyta u mechanika, za którą zapłacisz z własnej kieszeni. Kolejny samochód krąży po dzielnicy, ale właściciel nie specjalnie ma ochotę wysiąść, więc trzeba będzie go nieco przyblokować i poobijać – wizyta w warsztacie prawie pewna. Odstaw samochód do Marty'ego i leć po ciężarówkę, żeby ją zdobyć będziesz musiał odstrzelić parę osób. Na karku siądzie Ci też policja, więc skup się na jeździe i grzej prosto do dziupli – po drodze bardzo romantycznie przygra Ci Phil Collins – jak wspaniale być gangsterem!

WAKING UP THE NEIGHBOURS – 500 USD

Marty ma kolejne zlecenie, trzeba nieco pomieszać szyki Meksykańcom. Bierz granaty i w drogę – musisz zniszczyć 3 vany, jakimi panowie spod znaku sombrero dowożą towar do swoich sklepów. Każdego z wehikułów pilnuje dwóch gości, więc jeśli nie chce Ci się z nimi bawić w strzelanie, to rozjedź ich od razu na starcie. Po zniszczeniu drugiego vana zaczną Cię ścigać samochodem, więc staraj się ich zgubić. Aha, śpiesz się, masz czas tylko do 9.30 rano.

O, BROTHEL, WHERE ART YOU? – 700 USD

Marty, jak każdy szanujący się gangster, zwiększa swoje strefy wpływów, teraz zamarzył mu się burdel – pojedziesz przejąć go dla niego. Najpierw jednak pojedź do Stonewall J's – to sklep z bronią, Marty zarezerwował tam dla Ciebie shotguna (szkoda, że nie zapłacił, szarpnie Cię ta przyjemność 1200 zielonych). Kiedy już się wyposażysz jedź pod burdel. Zniszcz samochód Meksykańców (najlepiej granatem, jeśli zostały Ci z poprzedniej misji). Na ulicy będzie na Ciebie czekało 4 typów, podobnie jak w poprzedniej misji zalecam od razu ich rozjechać. Jeśli ktoś Ci umknie spod kół, to jest możliwe, że wsiądzie w jakiś samochód i trzeba go będzie ganiać po mieście. Gdy już wszystkich zabijesz wchodź do przybytku rozkoszy. W środku pozostanie Ci odstrzelenie jednego Meksykanina, jednej dziwki, demolka jednego łóżka i interes przejęty.

GOT PROTECTION – 500 USD

To dosyć trudna misja. Meksykanie odbili swój burdel, co gorsza porwali jego załogę. Kiedy podjedziesz pod lokal, zdemolują Ci furę. Musisz teraz znaleźć inne auto – koniecznie czterodrzwiowe. Pora teraz odbić laski, które dzielnie bronią się przed porywaczami w różnych punktach dzielnicy. Tu zaczyna się problem, bo kiedy zawiniesz pierwszą, Meksykanie przypuszczą na Ciebie atak totalny,

będą tłuc w Twoje auto na pełnej prędkości. Gdy zauważysz dym buchający spod maski, to wyskakuj z dziewczynami i staraj się zmienić pojazd. Kiedy zabierzesz trzecią i ostatnią dziewczynkę wracaj do agentury – misja zakończona.

MARKED MEN – AKCJA CHARYTATYWNA

Pora zobaczyć co słychać u Phila, spotkasz tam również Martineza. Okazuje się, że Phil po pijaku powiedział sierżantowi parę słów prawdy. Martinez chce udowodnić swoje czyste zamiary i zaprasza Vica z Philem do swojego magazynu. Pojedziecie furgonetką Phila załadowaną słuszną ilością bimberku. Niestety Martinez wykręci świński numer i przyśle na miejsce paru osiłków. Szybko ich zneutralizuj i wracaj do portu, po drodze nadal będą Was nękać zbiry Martineza, jak się jednak okazuje bimberek made by Phil poza tym, że dobrze poniewiera, jest także silnie łatwopalny – tak więc Ty siedzisz za fajerą, a wujek Phil miota koktajlami Mołotova.

WHEN FUNDAY COMES – 500 USD

Jak pamiętasz, jakiś czas temu Louise przysłała Ci informację na pager, żebyś odwiedził ją u siostry jeśli znajdziesz chwilę – nie wypada kazać czekać dłużej kobiecie. Jedź do niej. Dziewczyna trochę Ci się pożali na swój niewesoły los z mężem chamem, Ty też dołożysz coś od siebie. Louise zaproponuje randkę; na osiedlu przyczep ma miejsce wyścig quadami – to bardzo miła odskocznia od zbrodni z jakimi masz do czynienia na co dzień.

TAKIN' OUT THE WHITE TRASH – 200 USD

Podjedź do Louise, okaże się, że dziewczyna znów jest w nienajlepszym humorze, bo w przyczepie u Marty'ego zostawiła parę śpioszków dla córeczki. Oczywiście pojedziesz z nią je odebrać. Na miejscu czeka Was spotkanie z kilkoma typami, staraj się pilnować Louise, bo ta w ferworze wymachiwania kijem dość łatwo ginie.

D.I.V.O.R.C.E. – AKCJA CHARYTATYWNA

Dostaniesz informacje na pager od Louise, że ma jakiś problem z Martym. Kiedy jednak przyjeżdżasz na miejsce, spotykasz tylko jej totalnie nieatrakcyjną siostrę Mary-Jo. Dowiadujesz się od niej, że Marty ma zamiar zainstalować swoją małżonkę w agencji towarzyskiej i to bynajmniej nie w charakterze burdelmamy. Jedź pod przyczepę Marty'ego, niestety przybędziesz nieco zbyt późno, więc rozpraw się z paroma głąbami i goń Marty'ego. Kiedy przywalisz parę razy w jego wóz w końcu wyjdzie na ulicę, ale uważaj bo ma w ręku dubeltówkę! Jak wszystko już sobie wyjaśnicie, Louise zabierze Cię do Twojej nowej mety. Znajdziesz tam też nowy komplet ciuszków.

TO VICTOR, THE SPOILS – 1500 USD

Pojedź do Louise, uważa ona, że powinieneś objąć schedę po jej mężu. Najpierw musisz pojechać do Sunshine Autos i tam przeprowadzić rekrutację – weź jakieś czterodrzwiowe auto. Kiedy zapakujesz już furkę ruszaj do lokacji zaznaczonej na mapie, znajdziesz tam małą kompanię, którą trzeba zutylizować. Umberto chce ostatecznie rozprawić się z Meksykańcami i obrabować ich magazyn. Kup porządnego shotguna, miej także na sobie kamizelkę i jedź na miejsce. Zanim wejdziecie do środka, musisz odstrzelić czterech strażników, potem chłopaki Umberta zaczną ładować towar na vany, a Ty musisz w tym czasie odpierać ataki przeciwników. Uważaj żeby nikt z Twoich ludzi nie zginął. Gdy chłopcy odjadą, sam wskakuj za kółko ostatniego vana i bezpiecznie dowieź go do Umberta. Po tej misji dostaniesz nowy strój w stylu kubańskim.

HOSE THE HOSS – 300 USD

Podjedź do Louise, okaże się, że ktoś podpalił burdel należący niegdyś do jej męża. Louise jednak nie ufa straży pożarnej i mówi Ci gdzie jest wóz strażacki. Porwij go i ugaś pożar. Kiedy skończysz, Louise zauważy podpalacza – to kuzyn Marty'ego – już wiesz co powinieneś zrobić.

ROBBING THE CRADLE – 300 USD

Lousie odwiedził pracownik z opieki społecznej i stwierdził, że jest złą matką, a że jest ona kobietą porywczą postanowiła zgładzić urzędnika. Stwierdzasz, że to nienajlepszy pomysł i załatwisz to po swojemu. Najpierw rozpraw się ze zbirami Louise, którzy gonią faceta po ulicach. Następnie staranuj jego wóz i powiedz mu parę słów – sprawa załatwiona.

THE AUDITION – 750 USD

Litera L symbolizuje teraz na mapie brata naszego bohatera – Lance'a. Śmigaj po niego do hotelu. Podjedziecie razem do restauracji typu fast food – niestety właśnie ma miejsce napad, więc jako prawy obywatel uratuj klientów i wystrzelaj wszystkich bandytów. Kiedy wyjdziesz na zewnątrz okaże się, że dookoła jest już pełno glin i wszyscy myślą, że ten napad to Twoja robota. Wskakuj więc na motor i uciekaj do portu, tam wjedź na dach jednej z hal i wykonaj efektowny skok na budynek obok. Gdy ponownie będziesz na dole, musisz wystrzelać kilka osób, ukraść Sentinela i wyskoczyć z posesji na ulicę korzystając z rampy.

MONEY FOR NOTHING – 1500 USD

Tytuł misji jest adekwatny do rzeczywistości. Jedź do punktu oznaczonego na mapie literą F, czeka tam nie Ciebie niejaki Forbes wraz z Lancem. Pojedziecie razem po vana, którego następnie odstawicie do magazynu – kiedy będziecie wjeżdżać do środka zauważysz, że obserwuje Was policja. W środku czeka drugi identyczny samochód. Twoim zadaniem jest wskoczenie za jego kółko i odciągnięcie uwagi policji od Forbesa kierującego pierwszym vanem. Kiedy tylko wyjedziesz na ulicę, dostaniesz 3 gwiazdki, uciekaj na południe. W tym samym czasie chłopaki w pierwszym vanie będą bezpiecznie zmierzać do celu. Kiedy dojadą przemaluj szybko maszynę i po temacie.

CAUGHT AS AN ACT – 750 USD

Pojedź na spotkanie z Forbesem w to samo miejsce skąd odbierałeś jakiś czas temu starszego Pana. Niestety okaże się, że Forbes to wtyka glin, na dodatek wymknie się Wam. Bierz zaparkowanego nieopodal Cheetaha i goń go. Musisz zmusić go do zatrzymania i wywlec z auta.

LEAP AND BOUND – 1500 USD

Po męskiej rozmowie z Forbesem dowiesz się paru interesujących rzeczy o pewnej transakcji narkotykowej. Udaj się na miejsce spotkania i obserwuj Lance'a z dachu przez lornetkę. Niestety chłopaczyna dostanie w czachę. Zbiegaj szybko na dół, wskakuj do zaparkowanego Cometa i goń motorówkę, którą uprowadzono Ci brata. Wtargnij na statek wycieczkowy. Lance jest na samym dole, w ładowni, porozmawiaj jak trzeba z kilkoma panami i uwolnij go. Kiedy już to zrobisz, musisz zebrać wszystkie paczki narkotyków, jakie są na statku, będzie to od Ciebie wymagało trochę wysiłku, bo paczek strzeże naprawdę spora ilość przeciwników. Gdy już uporasz się ze wszystkimi, zejdź na ląd, wskakuj do fury i jedź na miejsce spotkania z Lance'em.

THE BUM DEAL – AKCJA CHARYTATYWNA

Od Forbes'a uzyskacie informację, że kolejna transakcja będzie miała miejsce w barze Stallionz. Lokal przywodzi od razu na myśl „Błękitną Ostrygę" z „Akademii Policyjnej", więc skop pedałom tyłki i wracaj na metę. Niestety okaże się, że Forbes ucieka, dogoń go i zgładź, nie ma sensu więcej się z nim męczyć.

SNITCH HITCH – 1000 USD

Jedź do Lance'a do hotelu, odwiedzi Was mamusia – obraz nędzy i rozpaczy. Lance mówi, że zna gościa, który chce sprzedać informację o dużej narkotykowej transakcji. Trzeba pojechać po niego na lotnisko. Wejdź na halę główną, po zakończonej sekwencji filmowej pozbieraj swoje zabawki, jakie zostały przed halą i jedź za terminal C – stoi tam prywatny odrzutowiec, w którym znajdują się dokumenty. Samolot jest pilnowany przez ośmiu osiłków – wiadomo co należy zrobić. Kiedy już ich zneutralizujesz, Lance wejdzie do samolotu po informacje. Niestety – nadjedzie gang motocyklistów, więc porozmawiaj z chłopakami odpowiednio.

FROM ZERO TO HERO – 3000 USD

Lance wpada na kolejny genialny pomysł. Ma zamiar uprowadzić dwie ciężarówki załadowane po brzegi narkotykami. Victor trochę się waha, ale zmieni zdanie po tym, jak dowie się, że prochy należą do Martineza.
Pędź do portu, gdzie są zaparkowane samochody, musisz tam odstrzelić parę osób. Kiedy skończysz, wskakuj za kółko drugiej ciężarówki i jedź za bratem. Po drodze będą Cię nękać dwa samochody starające się za wszelką cenę Was zatrzymać. Kiedy dojedziesz do mostu, czeka Cię niespodzianka – poluje na Ciebie też helikopter. Unikaj jego pocisków skręcając w lewo i w prawo. Kiedy dojedziesz na drugą stronę rzeki dostaniesz 4 gwiazdki, sprężaj się więc, jak tylko potrafisz najlepiej i uważaj, żeby ciężarówka nie wyleciała w powietrze. Ta strona miasta jest prawie całkowicie zdominowana przez gang Sharks – pora to zmienić. Dostaniesz też kolejną metę.

BRAWN OF THE DEAD – 850 USD

Czas zacząć opylać towar zdobyty z takim trudem. Waszym pierwszym klientem jest koleś kręcący film w centrum handlowym. Bierz jakąś furę i jedź na miejsce. Lance pójdzie załatwić co trzeba, a Ty rozpoczniesz swoją karierę filmową. Zadania będą bardzo dopasowane do Twoich umiejętności praktycznych, a mianowicie będziesz strzelał do zombiaków oraz robił tatara za pomocą katany. Rozwałce towarzyszą rozbrajające wskazówki reżysera, który zapewne wyłącznie przez przypadek przypomina George'a Romero.
Niestety, gdy wrócicie na kwaterę okaże się, że mamusia zrobiła Wam świński numer – przepadła razem z całym koksem. Na pocieszenie dostaniesz elegancki pastelowy garniturek. W nowej mecie możesz też zakupić sobie helikopterek, którym szybko przemieścisz się w różne punkty miasta.

BLITZKRIEG – 500 USD

Jeden z Waszych biznesów został zaatakowany. Wskakuj w samochód i jedź pomóc bratu, który już szaleje po ulicy z karabinem w dłoni. Przeciwników jest sporo, ale powinieneś poradzić sobie bez problemu.

ACCIDENTS WILL HAPPEN – 850 USD

Reni Wassulmaier to nawiedzona niemiecka reżyserka, która właśnie kręci swój nowy film w Vice City. Trudno nie zauważyć inspiracji autorów inną znaną niemiecką reżyserką o tym samym imieniu, rozsławioną w latach 30. dzięki pewnemu panu imieniem Adolf. Reni ma problem, bowiem zrezygnował jej kaskader – musisz go zastąpić. Podjedź samochodem na miejsce, gdzie ekipa zaczyna kręcić scenę. Musisz zaliczać kolejne checkpointy i demolować zaznaczone samochody, które będą efektownie eksplodować. Twoja furka ma tą cudowną właściwość, że nie ulega żadnym zniszczeniom.

THE MUGSHOT LONGSHOT – AKCJA CHARYTATYWNA

Jedź na miejsce oznaczone literą M – nieopodal studia Reni. Niestety wpadacie razem z Lance'em w środek niezłego bagna. Bracia Mendez dają Wam wybór: albo utylizacja waszych osób albo współpraca. Armando i Diego bardzo chcą wiedzieć kto ich okradł. Odpowiedź jest prosta: Jerry Martinez! Pasuje na winnego jak ulał, zwłaszcza, że jest otoczony dyskretną opieką policji – teraz trzeba tylko mu to udowodnić.
Pod komisariatem policji zrób mu fotkę, potem śledź go aż do przystani i zrób kolejne zdjęcie. Niestety zostaniesz zauważony i poczujesz oddech policji na karku. Śmigaj do apartamentu Lance'a i zabierz identyfikator Forbesa, poczym jedź szybciutko przemalować autko na jakiś gustowniejszy kolor. Zasuwaj do Little Havana.

HOSTILE TAKEOVER – 1000 USD

Armando ma wielką ochotę na pewną miejscówkę, niestety jest ona pod rządami gangu motocyklistów – jedź na miejsce i powystrzelaj wszystkich, poczym już jadąc na motorze dokończ dzieła eliminując resztkę bandytów jeżdżących po okolicy.

UNFRIENDLY COMPETITION – AKCJA CHARYTATYWNA

Dwóch dealerów miesza w interesach Twoich nowych mocodawców, trzeba zrobić z nimi porządek. Pierwszy z chłopaków jest w swojej posiadłości. Najpierw wyeliminuj ochronę, a potem samego głównego bohatera tej akcji.
Drugi z dealerów właśnie baletuje w hotelu. Odłóż swoje zasady moralne na bok i wystrzelaj jego

ochronę, na którą składa się elegancka grupa lasek w bikini. Gdy wykończysz już wszystkie, dealer wskoczy na quada i zacznie uciekać, zrób to samo i goń go. Uważaj na rzucane przez niego granaty.

HIGH WIRE – 1500 USD
Wydział do walki z narkotykami przejął dwa kontenery koksu, trzeba je odzyskać. Na wysypisku w Little Haiti stoi mocno stuningowany helikopter. Wygląda jak żywcem wyrwany z filmów o Jamesie Bondzie, ma bowiem zamontowany wielki magnes. W dokach znajdziesz pierwszy kontener, podnieś go i odstaw w wyznaczone miejsce. Odnajdź teraz ciężarówkę przewożącą drugi kontener, przechwyć go i odstaw w to samo miejsce, co pierwszy. Niestety musisz jeszcze pomóc człowiekowi Mendezów, którego zaatakowali motocykliści. Zastosuj tą samą metodę jak z kontenerami i odstaw gościa na dach parkingu.

TURN ON, TUNE IT, BUG OUT – 300 USD
W mieszkaniu Lance'a policja podłożyła pluskwy. Ale po co ich szukać, kiedy można zniszczyć policyjne anteny służące od odbierania sygnału? Zakup wyrzutnię rakiet i w drogę. Na dachu komisariatu zabij dwóch policjantów i zdemoluj dwie anteny – poskutkuje to dwiema gwiazdkami. Obok stoi helikopter, więc wskakuj do niego i leć do drugiego komisariatu i powtórz operację z poprzedniego – przybędą kolejne dwie gwiazdki. Leć teraz na ostatni dach, będzie tam czekało na Ciebie kilka osób, a kiedy skończysz będziesz miał już 5 gwiazdek. Leć do lakiernika w dokach, tam przesiądź się do samochodu i szybko go przemaluj.

THE COLONEL'S COKE – 850 USD
Pani reżyser ma dla Ciebie kolejne zadanie. Musisz udać się na przystań, gdzie spotkasz się z Gonzalezem. Musisz chronić go, kiedy będzie przewoził paczkę. Kiedy będziesz na miejscu i obejrzysz filmik, wskakuj do helikoptera. Leć nad łodziami i demoluj przeciwników, gdy tylko podpłyną. Pod koniec przyleci wrogi helikopter, ale to już tylko formalność. Eskortuj Gonzaleza aż do garażu.

KILL PHIL – 1000 USD
Pewnie zauważyłeś, że stacje radiowe w Vice City dość często grają piosenki Phila Collinsa, teraz będziesz miał okazję spotkać go osobiście! Reni prosi Cię abyś pomógł Barry'emu – znajomemu, któremu należy dostarczyć bezpiecznie Phila. Odbierz opancerzoną limuzynę i jedź odebrać Phila, zanim jednak odjedziecie – zabij paru przeciwników, by pokazać Philowi jak wygląda klasyczna „majamska" gościnność. Kiedy truchła bandytów będą już stygły zabieraj gwiazdora i jedźcie do hotelu. Po drodze będą Was atakować upierdliwcy, ale nie będą w stanie nic zdziałać.

HOME'S ON THE RANGE – 1000 USD
Jedź w miejsce oznaczone na mapie literą G. Okazuje się, że będzie trzeba pomóc Gonzalezowi i wykonać pewną egzekucję – w bardzo atrakcyjny sposób. Kumpel Gonzaleza, niejaki Jesus, okazał się zdrajcą i czeka na Ciebie związany na polu golfowym. Twoim zadaniem będzie uderzanie w niego piłeczkami golfowymi nadziewanymi małymi bombami.

PURPLE HAZE – 1000 USD
Masz za zadanie pomóc Gonzalezowi. Wskakuj do vana załadowanego koksem i jedź na miejsce transakcji, tam staranuje Cię ciężarówka. Gdy się przebudzisz, będziesz porządnie naćpany, obraz będzie rozmyty, a sterowanie mocno skomplikowane, ale nie możesz się poddawać – musisz odzyskać towar. Na wyspie trwa balet Twoich oprawców, odbij towar i wracaj do garażu Gonzaleza.

SAY CHEESE – 850 USD
Pani reżyser proponuje Ci udział w reklamie. Za studiem stoi skuter wodny, wskakuj na niego i w drogę – śmigaj po trasie zaliczając kolejne punkty kontrolne. Końcówkę trasy pokonasz już na motocyklu.

KILL PHIL: PART 2 – 1500 USD
Kontynuacja wątku gwiazdorskiego. Trzeba sprawdzić czy stadion, na którym Phil ma koncertować, jest bezpieczny. Kiedy dojedziesz na miejsce, wskakuj na rower i objedź obiekt przy okazji eliminując grupki potencjalnych zamachowców. Po zneutralizowaniu ostatniej grupy dostaniesz kartę magnetyczną i za jej pomocą dostaniesz się do podziemi stadionu. Zajmij się tam złymi ludźmi. Odnajdziesz też bombę, o której poinformujesz Barry'ego.

TAKING THE FALL – 300 USD
Jedź do Lance'a, okaże się, że gang motocyklistów ukradł Wam trochę koksu – tak być nie może – musisz walczyć o swoje. Wsiadaj do helikoptera i w drogę. Ty sterujesz wehikułem, a Lance strzela do kolejnych grup bikerów. Pierwsza z nich jest na Starfish Island, kolejna na dachu hotelu, ostatnia zaś na placu budowy. Tutaj niestety Twój helikopter zostanie zestrzelony, na domiar złego motocykliści uprowadzą Ci brata. Już wiesz, co trzeba teraz zrobić. Lance odzyska wolność, gdy zabijesz ostatniego.

WHITE LIES – 1500 USD
W apartamencie Lance'a odwiedza Was Louise i już od progu zaczyna dowalać się do Ciebie, że jakoby ją zaniedbujesz. Ty zaś podejrzewasz, że laska kręci z Twoim własnym bratem. Lance się wkurzy i wybiegnie. Nie jest zbyt stabilny emocjonalnie, bo wsiada do helikoptera i zaczyna z powietrza wyrzucać paczki z koksem!
Wsiadaj do poduszkowca i podążaj za helikopterem przechwytując porozrzucane przez Lance'a narkotyki.

STEAL THE DEAL – 1500 USD
Jedź na miejsce oznaczone na mapie literą D. Ricardo Diaz siedzi w towarzystwie Lance'a i narzeka na Gonzaleza, mówi, że za dużo sobie pozwala na własną rękę i tak dalej być nie może. Jedź wraz z bratem – zwanym od teraz imieniem Quentin – pod klub Pole Position, gdzie spotkasz jednego z ludzi Gonzaleza. Śledź go aż do przystani, gdzie rozstaniesz się z Lancem-Quentinen i przesiądziesz na skuter. Śledź go nadal, aż dojedziesz do platform – stoi tam łódka z towarem, ale zanim do niej wsiądziesz, wyeliminuj kilku przeciwników. Wskakuj na łódkę i płyń prosto do Diaza.

THE EXCHANGE – 1750 USD
Diaz ma dobre kontakty i zamierza wymienić z wydziałem do walki z narkotykami 200 kg koksu na parę sztuk broni. Vanem załadowanym kokainą podjedź na parking, który okaże się obstawiony przez snajperów Gonzaleza, bierz karabinek i zajmij się nimi. Wkrótce przybędzie DEA i transakcja dojdzie do skutku. Problem zacznie się przy powrocie do Diaza, gdy zaatakują Cię kolejni ludzie Gonzaleza. Jedziesz ciężarówką, więc powinieneś dać sobie radę. Grzej najszybciej jak potrafisz do garażu szefa.

FAREWELL TO MARS – 2500 USD
Od teraz Gonzalez ma pracować dla Diaza. Musi teraz wywieść przed chwilą zdobytą broń z miasta. Eskortuj Gonzaleza z powietrza w drodze na lotnisko. Na miejscu zlikwiduj blokady i pilnuj sytuacji, aż broń zostanie załadowana na pokład samolotu. Niestety kilku złych ludzi wtargnie na pas, więc pozabijaj ich jak najszybciej.

BURNING BRIDGES – AKCJA CHARYTATYWNA
Bracia Mendez stwierdzają, że Victor i jego brat dwojga imion nie mają już wobec nich zobowiązań – nakazują Wam wyjazd z miasta. Oczywiście taki układ jest nie do pomyślenia. Po tym, jak dostaniecie parę razy przez głowy baseballami, obudzicie się w gazowni razem z Mendezami. Niestety, są oni bardzo nieostrożni i wzniecają pożar. Na domiar złego Lance został uwięziony. Odnajdź swoją broń i ruszaj zabijać kolejnych przeciwników i niszczyć zawory. Gdy dostaniesz się do brata, wskakuj na motor i uciekaj.

WHERE IT HURTS MOST – 500 USD
Śmigaj do Lance'a – okaże się, że Martinez nie przebiera w środkach, odważył się nawet porwać Louise. Ruszaj jej z odsieczą pod bar w Little Haiti. Louise jest w jednym z trzech samochodów pokazywanych na filmiku. Wyeliminuj przeciwników i zacznij szukać właściwego auta. Gdy znajdziesz właściwy wózek pozabijaj złych ludzi i grzej z dziewczyną do szpitala.

BLITZKRIEG STRIKES AGAIN – 700 USD
Bracia Mendez chcą przechwycić kilka Waszych biznesów. Lance zadzwoni po Phila i Umberto. Ruszaj bronić swoich włości. Bierz furkę i śmigaj odwiedzić pierwszy interes, Lance jest wyposażony w niekiepską klamkę – przyda się, bo wrogów jest sporo. Akcję powtórz jeszcze dwa razy.

SO LONG SCHLONG – 1500 USD
Mendez chce zgładzić sympatyczną panią reżyser, ale ucieka ona ze studia. Jedź tam i broń interesu, niech Martinez myśli, że Reni jest w środku. Niestety dostaniesz informację, że jednak ją dopadli. Jedź na boisko do kosza, gdzie wyeliminujesz kilka osób. Wskakuj do zaparkowanej furki i pędź do szpitala, gdzie pewnie zaraz wyrobią Ci kartę stałego klienta.

DOMO ARIGATO DOMESTOBOTO – 2000 USD
Tytuł misji znaczy po japońsku „bardzo dziękuję robocie domowy". Jedź na miejsce oznaczone literą D. Diaz chce zniszczyć Mendezów. Lance nabył zaś wspaniałe urządzenie, które pozwoli przejąć kontrolę nad robotem pełniącym funkcję służącego w domu wrogów.
Udaj się pod rezydencję Mendezów i wsiądź do Boxvilla. Możesz teraz sterować Domestobotem. Udaj się nim do piwnicy i otwórz sejf za pomocą kodu 8423. Niestety nie będzie to takie proste, bo Diego będzie miał kilka życzeń, między innymi poprosi o podpalenie cygara. Gdy w końcu otworzysz sejf, zrób użytek z zapalniczki i zniszcz dokumenty znajdujące się w środku.

IN THE AIR TONIGHT – 1000 USD
Reni postanawia wyjechać z miasta – odwieź ją więc na lotnisko. Po pożegnaniu pojedź na stadion, zawsze warto obejrzeć koncert Phila Collinsa. Niestety nad sceną kilku złych ludzi robi wszystko, żeby zepsuć to widowisko. Chcą poprzecinać liny wspierające konstrukcję, nie możesz do tego dopuścić.

LOST AND FOUND – 1500 USD
Wreszcie połatali Louise – jedź po nią do szpitala. Okazuje się jednak, że w tak zwanym międzyczasie Lance utknął w płonącym budynku. Porwij szpitalny helikopter i leć razem z laską ratować brata. Kiedy już go zabierzesz, leć nad morze zgładzić zamachowców. Leć spokojnie, a Lance wszystkich powystrzela, potem daj mu wyskoczyć na jedną z łodzi po pieniądze. Odstaw Louise do domu.

LIGHT MY PYRE – 2500 USD
Louise to naprawdę pechowa dziewczyna, znów została porwana, tym razem przez braci Mendez. Na domiar złego dwóch złych ludzi demoluję wehikuł Lance'a, ten po raz kolejny wpada w szał i rusza w pościg. Oczywiście Victor pośpieszy bratu z pomocą. Bierz zaparkowany przy palmie motor i w drogę. Strzelaj w pojazdy bandytów, jednocześnie starając się nie zabić brata. Gdy dotrzecie do posiadłości Mendezów, wskakuj do jakiejś fury i przebij się przez barykadę. W środku czeka na Ciebie naprawdę wymagające starcie z Armando, który dzierży w rękach miotacz płomieni. Niestety Louise nie wyjdzie zwycięsko z tej przygody.

OVER THE TOP – 3000 USD
Teraz pora rozprawić się z drugim z Mendezów. Żeby się do niego dobrać będzie potrzebny helikopter wojskowy. Phil oczywiście zgodzi się pomóc w dostaniu na teren jednostki. Gdy po pijaku rozwali auto na bramie, dostań się po dachu na teren bazy. Biegnij sprintem w stronę śmigłowca po drodze wpadając do budynku. Oczywiście nie dostaniesz go tak łatwo i trzeba będzie pogadać odpowiednio z paroma osobami. Wywlecz żołnierza z kabiny helikoptera i leć do budynku gdzie ukrywa się Mendez. Strzelając z rakiet spróbuj zneutralizować dwie grupy ochroniarzy, niestety zostaniesz trafiony i awaryjnie wylądujesz na dachu budynku. Wedrzyj się do środka i zacznij zabijać ochroniarzy, jest ich sporo, podobnie jak kamizelek i serduszek dodających energii, więc nie powinieneś mieć problemu. Okaże się, że przybył również Jerry Martinez w kolejnym helikopterze! Strzelaj do niego z wyrzutni rakiet. Gdy będziesz miał już go z głowy, wpadniesz wreszcie na Diego, który ucieka na dach. Spotkasz tam jeszcze Martineza, zakończ nędzne żywoty obu. Gdy tylko skończysz w kolejnym helikopterze przybędzie Lance – szkoda, że tak późno. / ***To tyle – gratuluję.***

RETROSPEKCJA

DZIEDZICTWO KAINA

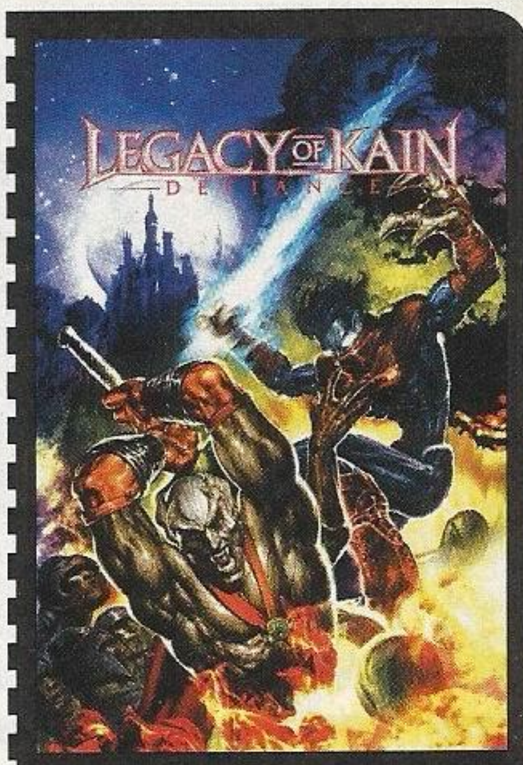
CZYLI NIEBEZPIECZNE ZWIĄZKI KRWIOPIJCÓW

W 1996 roku nikomu nieznana firemka Silicon Knights wypuściła na pierwszą PlayStation tytuł, który dał początek jednej z dłuższych sag w historii gier video. Grą ową był **Blood Omen: Legacy of Kain**, z pozoru prościutki action-adventure z drobnymi elementami RPG. Wizualnie, nawet w niemalże przedwiecznym 1996 roku, gra nie powalała. Prosta, acz schludna dwuwymiarowa oprawa, kamera ustawiona nad głową bohatera, niczym w prehistorycznym Gauntlet... Tym, co zadecydowało o wielkiej popularności tytułu, był przede wszystkim klimat i niezwykła historia opowiedziana w grze. Oto bowiem gracz wcielał się w postać Kaina, z początku jeszcze zwykłego młodego szlachcica podróżującego gościńcem, który zostaje napadnięty przez bandę oprychów. Otoczony przez przeciwników młodzieniec ginie z sercem przeszytym ostrzem miecza. Tu jednak dopiero zaczyna się właściwa rozgrywka, albowiem na przedsionku zaświatów tajemniczy (jakżeby inaczej) nekromanta Mortanius oferuje mu szansę powrotu na ziemski padół, by dokonał zemsty na swych oprawcach. Kain lekkomyślnie zgadza się, nie przewidując, że w propozycji starca tkwi haczyk. Mianowicie – młodzian powraca zza grobu jako wygłodniały i żądny krwi... Wampir. To właśnie wampiryzm naszego bohatera, jego przywileje i ograniczenia, stanowiły bodaj najciekawszy element rozgrywki. Po pierwsze – krew wzmacnia naszego bohatera, jej brak zaś wywołuje osłabienie i przyspieszone bicie nieumarłego serca. Z tym aspektem związany był kontrowersyjny motyw spotykany już na początku gry – otóż w grobowcu będącym schronieniem naszego wampirzego protagonisty, przykuci do ścian, przebywali lokalni wieśniacy, którymi w każdej chwili można było się pożywić w celu podreperowania nadwątlonego zdrowia. Strumień posoki płynący z rozprutej tętnicy szyjnej bezbronnej, zakutej w żelazo niewiasty robił nieliche wrażenie, nawet jeśli składał się raptem z kilkunastu pikseli i dziś raczej śmieszy niż szokuje. Po drugie – woda rani naszego herosa, należało więc unikać bezpośredniego z nią kontaktu, czy to w formie snucia się po okolicy podczas deszczu, czy nie daj Boże wykopyrtnięcia się do przygodnego akwenu. Po trzecie wreszcie – słońce. Na szczęście, wbrew stereotypowi, światło słoneczne nie spopielało Kaina, lecz silnie osłabiało (co potwierdzałoby tezę, że wampiryzm to taki kac gigant po nie do końca udanym żywocie). Tak obciążonym genetycznie bohaterem przemierzaliśmy wielką krainę Nosgoth, w poszukiwaniu zleceniodawcy naszego zabójstwa. Przy okazji dane nam było rozwinąć postać naszego krwiopijcy o nowe zdolności (np. transformacje w wilka lub kłębek pary), czary czy też urządzenia robiące bubu coraz to większym zastępom wrogów (np. wirujące ostrza oddzierające skórę od kości i tym podobne urocze wynalazki). Nie zaspoiluję chyba zbytnio, jeśli zdradzę, iż Kain dopiął swego i zemsta została dokonana. Wraz z końcem wędrówki bohater stanął przed wyborem: uwolniwszy krainę od zła, poświęcić się by pozwolić jej rozwijać się w spokoju i dobrobycie, czy też zostać jej nowym ciemiężycielem i rozpocząć erę przemocy i chaosu.

Trzy lata przyszło nam czekać na dowiedzenie się co też wybrał. W 1999 roku zabójcze światło dzienne ujrzała gra **Legacy of Kain: Soul Reaver**, wyprodukowana przez Crystal Dynamics, które w międzyczasie wygrało sprawę sądową z Silicon Knights o prawa do serii. Jedynym aspektem, który sequel dzielił ze swym poprzednikiem, była postać głównego bohatera – Kaina – który jednak tym razem okazał się nie protagonistą, lecz naczelnym szwarccharakterem. Akcja gry została przeniesiona o drobne milenium w przyszłość, w której to Nosgoth jest zdegenerowaną krainą, zdominowaną przez wampiry, podczas gdy ludzkie niedobitki walczą o przetrwanie. W nasze ręce oddany zostaje nowy bohater – Raziel – jeden z zaufanych pułkowników i pupilek Kaina. Popełnił on jednak jeden zasadniczy błąd. Ośmielił się wyprzedzić w wampirycznej ewolucji swego pana poprzez wyhodowanie na plecach imponującej pary skrzydeł. Zazdrosny Kain w napadzie szału (tudzież: „szalony Kain w napadzie zazdrości") porwał nowo nabyte przez Raziela skrzydła, ich właściciela natomiast rozkazał strącić w otchłań. Nie zgładziła ona jednak naszego herosa, a jedynie przekształciła go na przestrzeni tysiącletniego procesu w nową formę życia – pożeracza dusz. W tym właśnie traumatycznym momencie w życie Raziela wkracza gracz. Jego zadaniem natomiast staje się przebycie zmienionej nie do poznania krainy Nosgoth i pokonanie swych zdradliwych braci – pułkowników Kaina – oraz samego uberwąpierza. Jak już wspomniałem – postronny obserwator raczej nie rozpoznałby w tej grze sequela pierwszego Legacy of Kain. Z dwuwymiarowego hack n' slasha oglądanego z lotu ptaka seria, wymorfowała we w pełni trójwymiarową kombinację platformówki z rzezanką napotkanych przeciwników. Jedynym ocalałym elementem RPG zostało zdobywanie nowych umiejętności poprzez uśmiercanie swoich monstrualnych braciszków. Nie do poznania zmienił się też klimat. O ile pierwsza część osadzona została w mniej lub bardziej klasycznym średniowiecznym fantasy, o tyle świat przedstawiony w sequelu stanowi przygnębiający obrazek rozkładu i odczłowieczenia. Braciszkowie Raziela – przywódcy kolejnych wampirzych klanów i chyba najbarwniejsze postaci gry – stanowią przerażający przykład degeneracji i wstecznej ewolucji, począwszy od polepionego z martwych ciał Melchiaha, poprzez owadopodobnego Zephona, na rybowatym Rahabie kończąc. Zwłaszcza ten pierwszy do dziś stanowi niewątpliwą perełkę designu (przy czym – ciekawostka – ponoć wykrzywione w bólu twarze widniejące na melchiahowym cielsku zostały zeskanowane z ówczesnych pracowników Crystal Dynamics).

Gra odniosła spory sukces i do dziś przez wielu uznawana jest za najlepszą w serii. Niestety, jedyną rzeczą, której jej zabrakło, było porządne zakończenie. Akcja, mimo że wciągająca, urywała się nagle jak – nie przymierzając – odcinek Klanu, pozostawiając nas w niepewności co do dalszych losów splecionych w pojedynku Raziela i Kaina. Dwa lata później, w 2001, już na PS2 ukazał się **Soul Reaver 2**. Gra była bezpośrednią kontynuacją historii naszego ulubionego zjadacza dusz, w zamierzchłych planach twórców miała wręcz stanowić integralną część pierwszego SR, jednak brak czasu i siedzący nad głową wydawca spowodowały rozdzielenie historii na dwie części. Tak czy siak, druga (trzecia) część serii zdecydowanie trzymała poziom poprzedniczek. Rozgrywka przypominała poprzednią część, z tą różnicą, że akcja przenosiła się do czasów pierwszego Blood Omen, dzięki czemu dane nam było zwiedzić Nosgoth jeszcze nie splugawione przez zastępy Kaina. Poza tym autorzy skupili się na rozbudowaniu systemu walki, dzięki czemu możliwe stało się stosowanie całkiem zaawansowanych technik bitewnych w rodzaju uników czy kontrataków.

Już rok później dane nam było ujrzeć czwartą część serii, zatytułowaną niespecjalnie oryginalnie **Blood Omen 2**. Niestety, w przypadku tego tytułu coś zdecydowanie poszło nie tak i nawet fani jednogłośnie stwierdzili, że coś tu nie pachnie perfumerią. Teoretycznie gra rozgrywała się w czasach dzielących Blood Omen i pierwszą część Soul Reaver, ale miała dość mało wspólnego z klimatem poprzednich odsłon. Przede wszystkim, twórcy uwierzyli, że potrafią zrobić chodzone mordobicie, przez co gra w niespotykanym wcześniej w serii stopniu koncentrowała się na walce. Miłośnikom nie trzeba tłumaczyć, że niekoniecznie tam drzemie jej największa siła. Poza tym sama historia jest średnio wciągająca, pojawiają się postaci uśmiercone w pierwszej części, przy czym ich obecność tłumaczona jest paradoksami czasu i tym podobnymi fanaberiami. No i sama rozgrywka jest średnio wciągająca, utwierdzając pozycję niniejszej gry jako najmniej udanej w serii. Co ciekawe, BO2 powstał przez swego rodzaju przypadek, w wyniku zawieszenia prac nad kontynuacją znanej jeszcze z konsoli Sega MegaDrive gry Chakan: Forever Man. Gra była jednak w na tyle zaawansowanym stadium produkcji, że twórcy zdecydowali się na programistyczny recycling i przerobili gotowy już kod i grafikę, aby dopasować je do świata LoK.



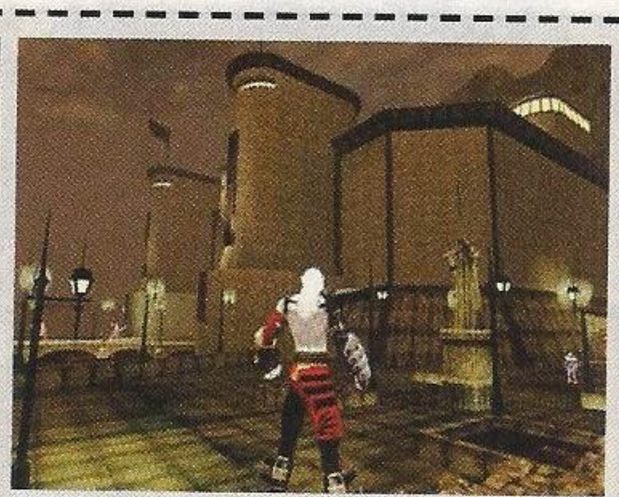
Saga wampirzego rodu nie ogranicza się tylko do serii gier. Wydawnictwo Top Cow wypuściło dwa komiksy, stanowiące prolog do – kolejno – Soul Reaver i Defiance. Nie szokują one poziomem rysunków, a i rozpisane na około 20 stron historyjki nie powalają, stanowiąc jedynie wstęp do historii przedstawionych w grach, tym niemniej dla fana stanowią miły gadżet. Poza tym warto jeszcze wspomnieć o serii figurek wyprodukowanych przez Blue Box Toys. Może nie dorównują jakością wykonania produktom firmy Todda McFarlane'a ale dają radę – szczególnie w limitowanych wersjach. Dorwać którykolwiek z ww. bibelotów byłoby niezłym wyczynem, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że nakłady większości z nich pokończyły się już parę lat temu. Fanom pozostaje próbować i liczyć na łut szczęścia.

Na pełnoprawną kontynuację przyszło fanom czekać do 2003 roku. **Legacy of Kain: Defiance**, bo tak się zwała, stanowiła swego rodzaju zwieńczenie splatających się bezustannie losów Kaina i Raziela. Tutaj, po raz pierwszy w jednej grze, przejmowaliśmy bowiem kontrolę nad oboma bohaterami, naprzemiennie. Każdy posiada swój sztandarowy zestaw umiejętności i ekwipunku, sama rozgrywka zaś łączy w udany sposób to, co dla serii najlepsze, czyli łamigłówki logiczne oraz gromienie kolejnych przeciwników. Pomimo faktu, iż Defiance stanowi swego rodzaju konkluzję zmagań dwóch (eks)wampirów, wkrótce po jej premierze Chris Bruno, główny tester w Crystal Dynamics, zdradził, że planowany jest kolejny sequel. Biorąc jednak pod uwagę fakt, iż firma zajęta jest obecnie tuczeniem graczy kolejnymi częściami Tomb Raidera (jeszcze w tym roku remake pierwszej części, wkrótce potem kontynuacja TR Legend), nie zalecałbym wstrzymywania oddechu czy jakichkolwiek czynności fizjologicznych w oczekiwaniu na dalszy ciąg zmagań nieśmiertelnych. Chyba, że oczywiście seria zostanie przekazana innemu developerowi. Tylko czy zdoła on utrzymać klimat poprzednich części? A może stworzyłby coś zupełnie nowego, coś, czym Soul Reaver był dla Blood Omen... Tak czy inaczej, pewien rozdział w historii jednej z dłuższych i bardziej popularnych sag gier video został zamknięty.

■■ **Dr Max**

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN (1996)

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 (2001)



BLOOD OMEN 2 (2002)

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE (2003)

PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

Mimo, że środek sezonu PES6 w pełni, kontynuujemy rozkładanie „dzieła" Konami na części pierwsze. Nie wyczekujcie następnego PESa, bo nic o nim jeszcze nie słychać. Skoncentrujcie się lepiej na szlifowaniu umiejętności gry w tą najbardziej randomową z części. / Bogee&Brat // brat@neo-plus.pl

W tym miesiącu lecimy ze świeżym materiałem zgodnie z obietnicą:

- najlepsi piłkarze w PES6 na swoich pozycjach
- opis najefektywniejszych taktyk wg gracza klasy pro Bogee'iego
- profil gracza – Macieq

W następnym PES Party zaserwujemy Wam:
- najprzydatniejsze zagrania i triki
- rozgryziemy co do nas mówią gwiazdki
- relacje z dwóch dużych turniejów
- opiszemy jak działa polska scena PES
- i oczywiście przedstawimy kolejnego gracza z polskiej czołówki
- jeśli uda się cokolwiek wydobyć od Konami, zapodamy jakieś niusy dotyczące nowego Winning Eleven/Pro Evo

Zapraszam także w imieniu organizatorów na trzy bardzo ciekawie zapowiadające się turnieje:
- pod koniec maja w Gliwicach odbędzie się kolejna edycja Gałka Team Cup. Fajny lokal, najlepsi gracze i super atmosfera.
- na początku czerwca widzimy się na Warsaw O-R Cup III. To uznany turniej, który zawsze cieszy się ogromną frekwencją.
- w drugiej połowie czerwca Podlasie atakuje ze swoim turniejem w Białymstoku. To prawdziwy rarytas dla graczy z tamtych (i nie tylko) okolic.

NAJLEPSI Z NAJLEPSZYCH

Dobór drużyny, a co za tym idzie grających w niej zawodników, to przynajmniej 1/3 sukcesu w PES6. Miesiąc temu opisaliśmy najlepsze jedenastki. Teraz warto zapoznać się zawodnikami, którzy zasługują na miano pesowych gwiazd. Na każdą pozycję wybraliśmy po pięciu naszym zdaniem najlepszych graczy. Jednak ze względu na fakt, że niektórzy mogą grać na różnych pozycjach postanowiliśmy przydzielić ich do ról na boisku, które pełnią w realnym futbolu. Posiadanie kilku zawodników z poniższej listy w jednym zespole stanowi o jego dużej sile, a w kontekście zmagań turniejowych daje większą szansę na osiągnięcie sukcesu. Nie ma co zwlekać, jedziemy z towarem:

CF – BRAMKARZ

Pozycja nie do przecenienia w nowym pesie. Bramkarze mogą wygrać dla nas mecz w pojedynkę.

■ Kluczowe statystyki: Defence(Obrona), Response(Reakcje), GK Skills (Umiejętności Bramkarskie)
■ Kluczowe gwiazdki: One On One Stoper (Sam na Sam), Penalty Stoper (Karne)

■ Buffon (Włochy/Juventus Turyn) – najlepszy bramkarz w grze. Najwyższe umiejętności bramkarskie oraz świetny refleks. Wyczynia między słupkami cuda, z resztą zagrajcie i przekonajcie się sami.
■ Van Der Sar (Holandia/Manchester United) – kolejny świetny keeper. Wysoki, pewny, dobry refleks i umiejętności. Sam widziałem jak na turnieju w Wodzisławiu Sebie (Mistrz Polski 04) wygrał mecz, broniąc kilkanaście nieprawdopodobnych uderzeń.
■ Petr Cech (Czechy/Chelsea) – porównywalny do Van Der Sara. Kawał chłopa, który bardzo solidnie strzeże bramki. Statystyki ociupinę gorsze od poprzedników, jednak podczas gry tego nie zauważamy.
■ Toldo (Inter Mediolan) – przebrzmiała gwiazda, nadal zachowująca wysokie statystyki.
■ Dida (Brazylia/AC Milan) – kto oceniał tego bramkarza? Przyzwoite GK Sills i refleks na poziomie Buffona, powodują, że (dla mnie niestety) broni wiele trudnych strzałów.

CB – OBROŃCA ŚRODKOWY

Ich rola jest jasna – piłka może przejść, przeciwnik nie i na odwrót. Ważne jest, aby obrońca oprócz wysokich umiejętności dysponował dużą siłą. Inaczej nawet taki Carvalho (Obrona 93) będzie ogrywany przez Adriano (Równowaga 97) jak dziecko. Winę za to ponosi nowy bodyengine, który został wkodowany w PES6. Miał uatrakcyjnić rozgrywkę, a spowodował mnóstwo przypadkowych sytuacji na boisku. Generalnie, jeśli obrońca nie ustawi się idealnie do odbioru piłki, wtedy zadecyduje siła napastnika kontra równowaga defensora.
■ Kluczowe statystyki: Defence (Obrona), Balance (Równowaga), Response (Refleks)
Kluczowe gwiazdki: ■ D-Line (Linie), Marking (Krycie), Covering (Asekuracja), Sliding (Wślizgi)

■ Fabio Cannavaro (Włochy/Real Madryt) – chyba najlepszy obrońca w grze. Obok Maldiniego jedyny piłkarz z Obroną na poziomie 97. Szybki i zwrotny, do tego nie dający się łatwo przepchnąć. Mógłby być trochę wyższy.
■ Rio Ferdinand (Anglia/ManU) – fantastyczny obrońca. Świetnie odbiera piłki i jest bardzo silny (choć już nie tak, jak w PES5). Jego dodatkowymi atutami są szybkość i gra głową.
■ Paulo Maldini (AC Milan) – Świenty odbiór piłki oraz rewelacyjny Response. Mógłby być szybszy, to jego jedyna wada, która powoduje, że ląduje jako trzeci w kolejności.
■ Liliam Thuram (Francja, FC Barcelona) – szybki, twardy, zdecydowany. Ostoja defensywy w swoich drużynach.
■ Nesta (Włochy/AC Milan) – dobry refleks, silny, rewelacyjnie odbierający piłki. Brak mu szybkości.

SB – BOCZNY OBROŃCA

Ta pozycja moim zdaniem niejako straciła trochę na znaczeniu w tej części. Choć ewidentnie widać, że założenia były zupełnie inne. Boczni obrońcy, nawet jeśli mają taktycznie przypisane zadania tylko defensywne i tak włączają się do ataku. Dla graczy, którzy to chętnie wykorzystują, to duża zaleta, ale ja takich nie znam. Opuszczenie bocznych stref boiska naraża nas na kontry, stąd bardzo wielu „zawodowców" wystawia czwórkę CB w obronie.

■ Kluczowe statystyki: Defence (Obrona), Top Speed (Szybkość), Acceleration (Przyspieszenie), Dribble (Drybling)

■ Kluczowe gwiazdki: Marking (Krycie), Covering (Asekuracja), Sliding (Wślizgi)

■ Ashley Cole (Anglia/Chelsea) – szybkość to jego główny atut… no i te wślizgi…
■ Zambrotta (Włochy/FC Barcelona) – szybki, nieźle dryblujący zawodnik. Jego zapędy ofensywne mogą przynieść wiele niespodziewanych korzyści.
■ R. Carlos (Brazylia/Real Madryt) – gra padlinę od dwóch sezonów, ale ekipa Seabassa nie przestała go kochać i pewnie nie przestanie. Szybki, dysponujący atomowym uderzeniem zawodnik.
■ Cafu (Brazylia/AC Milan) – to już nie ta klasa, co kiedyś, jednak nadal rewelacyjny boczny obrońca.
■ Heinze (Argentyna/ManU) – naprawdę nieźle odbiera piłki, a i szybko biegać potrafi.

DMF – DEFENSYWNY POMOCNIK

Bardzo istotna pozycja na boisku, także w PES6. Jego główne zadania to odbiór piłki i zabezpieczenie przedpola. Dobrze wykalibrowany dmf w kluczowych momentach włącza się do akcji ofensywnych wspierając graczy z przodu.

■ Kluczowe statystyki: Defence (Obrona), Balance (Równowaga), Top Speed (Szybkość), Short Pass Accuracy (Cel. krótkich podań), Long Pass Accuracy (Cel. długich podań), Teamwork (Gra zespołowa)
■ Kluczowe gwiazdki: Marking (Krycie), Covering (Asekuracja), Sliding (Wślizgi)

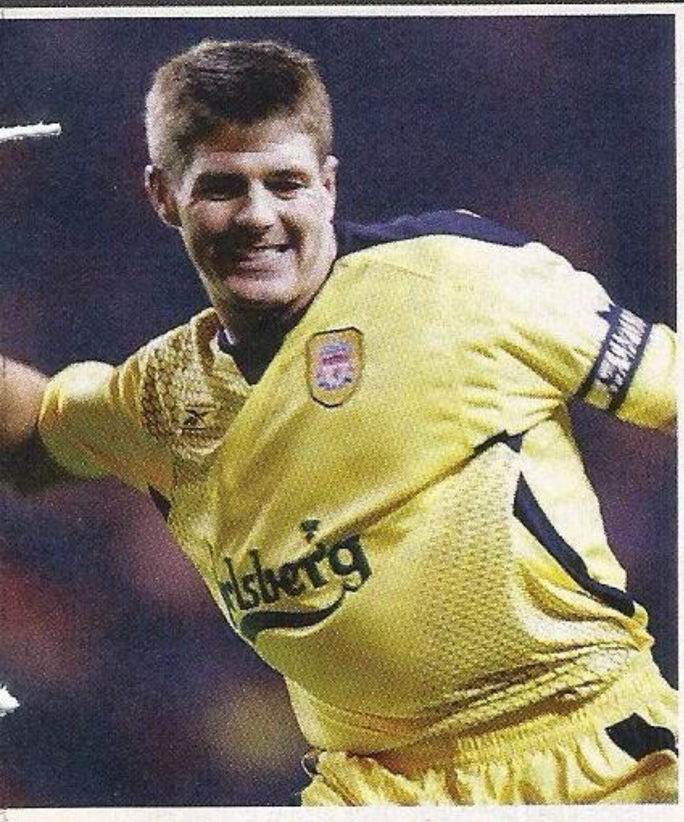
■ Patrick Vieira (Francja/Inter Mediolan) – świetnie odbiera piłki, jest silny oraz dobrze wypełnia wszelkie luki w obronie. Dysponuje dobrym podaniem i przyzwoitym dryblingiem. Najlepszy dmf w grze.
■ Makelele (Francja/Chelsea) – i po co Real sprzedawał go do Niebieskich? Jak istotny to zawodnik widać po wynikach Królewskich. W PESie także znacząca postać.
■ Gattuso (Włochy/AC Milan) – wg Darka Szpakowskiego to wojownik. Użył tego określenia chyba ze 20 razy podczas transmisji z ostatniego półfinału LM. Nie przepadam za Darkiem „Runim" Szpakowskim, ale tu ma rację ;) …
■ Emmerson (Brazylia/Real Madryt) – kolejny zawodnik o niezniszczalnej reputacji w oczach ekipy Sebassa. Nie gra w ogóle, ale to nie przeszkadza mu być jednym z najlepszych dmfów w grze.
■ Pirlo (Włochy/AC Milan) – jego walory defensywne nie są największe. Jednak takiego zawodnika nie może zabraknąć w 5 najlepszych, a ponieważ najczęściej wystawiany jest jako defensywny pomocnik i ja go tu umieszczam. Świetnie podaje i drybluje, jego zagrania wędrują do napastników z naprawdę wysoką precyzją.
■ Makelele (Francja/Chelsea) – i po co Real sprzedawał go do Niebieskich? Jak istotny to zawodnik widać po wynikach Królewskich. W PESie także znacząca postać.
■ Gattuso (Włochy/AC Milan) – wg Darka Szpakowskiego to wojownik. Użył tego określenia chyba ze 20 razy podczas transmisji z ostatniego półfinału LM. Nie przepadam za Darkiem „Runim" Szpakowskim, ale tu ma rację ;) …
■ Emmerson (Brazylia/Real Madryt) – kolejny zawodnik o niezniszczalnej reputacji w oczach ekipy Sebassa. Nie gra w ogóle, ale to nie przeszkadza mu być jednym z najlepszych dmfów w grze.
■ Pirlo (Włochy/AC Milan) – jego walory defensywne nie są największe. Jednak takiego zawodnika nie może zabraknąć w 5 najlepszych, a ponieważ najczęściej wystawiany jest jako defensywny pomocnik i ja go tu umieszczam. Świetnie podaje i drybluje, jego zagrania wędrują do napastników z naprawdę wysoką precyzją.

CMF/AMF – CENTRALNY/OFENSYWNY POMOCNIK

Rozdzielanie tych pozycji względem najlepszych na boisku w tym aspekcie nie ma sensu. Centralni pomocnicy różnią się tym, że chętniej angażują się we wszelkie zadania defensywne. AMF'owie zwlekają z powrotem do defensywy wyczekując nierzadko na kontry.

■ Kluczowe statystyki: Short Pass Acc. (Cel. krótkich podań), Short Pass Speed (Szybkość krótkich podań), Long Pass Accuracy (Cel. długich podań), Long Pass Speed (Szybkość długich podań), Shot Accuracy (Celność strzału), Shot Power (Siła strzału)
■ Kluczowe gwiazdki: Playmaker (Rozgrywający), Passing (Podania), Middle Shooting (Strzały z dystansu)

■ Totti (Włochy/AS Roma) – wg wielu najlepszy AMF w grze. Bardzo dobrze drybluje i rewelacyjnie podaje. Jego strzały są śmiertelne, szczególnie jeśli wejdzie tzw. Strong Hidden Shot
■ Gerrard (Anglia/FC Liverpool) – silny i dobrze podający pomocnik, obdarzony atomowym uderzeniem.
■ Lampard (Anglia/Chelsea) – statystycznie jest lepszy od Gerrarda, ale co z tego, jeśli rozważając przydatność tej pary, to zawsze Gerrard gra pierwsze skrzypce w drużynie. Lampi świetnie rozgrywa, podaje i strzela. Nie zapominajmy także o jego sile i wytrzymałości wielbłąda.
■ Ballack (Niemcy/Chelsea) – kolejny rewelacyjny pomocnik, który oprócz świetnego podania dysponuje rewelacyjnym uderzeniem. Gra głową lepiej niż niejeden napastnik, a do tego jest obunożny.
■ Zidane (Francja/FC Emerytura) – dziadziuś świetnie się kiwa i jak na swój wiek jest bardzo silny. Rozdaje precyzyjnie piłki i wykańcza swoimi strzałami z obu nóg każdego bramkarza. Byłby



najlepszy, gdyby nie to, że w 70 min. meczu musi zakładać maskę tlenową.

SMF/WF – BOCZNY POMOCNIK/ SKRZYDŁOWY

Opisy tych pozycji także połączyliśmy. Podobnie jak w przypadku środkowych pomocników, SMF'owie są bardziej zaangażowani w grę defensywną. Skrzydłowi natomiast częściej zaglądają w pole karne.

■ Kluczowe statystyki: Dribble Accuracy (Dokładność dryblingu), Dribble Speed (Szybkość dryblingu), Top Speed (Szybkość), Acceleration (Przyspieszenie)
■ Kluczowe gwiazdki: Hmmm… może Middle Shooting?

■ C. Ronaldo (Portugalia/ManU) – nie podzielam tej opinii, ale wg wielu najlepszy technik i skrzydłowy w grze. Umiejętność przenikania przez obronę ma opanowaną do perfekcji.
■ Ronaldinho (Brazylia/FC Barcelona) – to jest dla mnie najlepiej dryblujący zawodnik w PESie. Do tego świetnie podaje (lepiej niż Cristiano) i nieźle strzela (słabiej, ale celniej od pop-gwiazdy Man U).
■ Robben (Holandia/Chelsea) – prowadzi piłkę na krótkiej smyczy. Gdyby był odrobinę silniejszy byłby prawdziwym cyborgiem, a tak? Jest znienawidzony przez przeciwników trochę mniej niż powyższa dwójka.
■ Joe Cole (Anglia/Chelsea) – nie jest tak szybki, jak pozostali, ale za to świetnie się kiwa i całkiem dobrze podaje.
■ Robinho (Brazylia/Real Madryt) – kolejny zawodnik, który przyspawał sobie piłkę do buta. Zupełnie jest dla mnie niezrozumiałe, dlaczego jest lepszy od Messiego.

CF/SS – NAPASTNIK ŚRODKOWY, COFNIĘTY NAPASTNIK

Bez nich futbol by nie istniał. Ich rola jest oczywista, dodam tylko od siebie, że nie było jeszcze takiego PESa, w którym siła zawodnika miałaby takie znaczenie. Więc jeśli macie do wyboru wolnego, ale silnego napastnika lub szybkiego, ale wątłego (np. Adriano vs Saviola) to nie wahajcie się i wybierzecie tego pierwszego. Co prawda wszystkie bramki Adriano to żenada, ale to temat na inną opowieść...

■ Kluczowe statystyki: Shot Acc. (Celność strzału), Shot Power (Siła strzału), Shot Technique (Technika strzału), Balance (Równowaga), Top Speed (Prędkość), Acceleration (Przyspieszenie), Drybling Acc (Dokładność dryblingu) Dribble Speed (Szybkość dryblingu), Header (Gra głową), Jump (Skoczność)
■ Kluczowe gwiazdki: One On One Score (Jeden na jednego), Scoring (Gole), Post Player (Zadaniowiec), Middle Shooting (Strzały z dystansu), Positioning (Pozycjonowanie), Reaction (Reakcje)

■ Adriano (Brazylia/Inter Mediolan) – jeśli myśleliście, że na pierwszym miejscu zobaczycie Henry'ego, to się pomyliliście. O ile grając tym ostatnim trzeba posiadać jakieś minimum umiejętności, żeby strzelić bramkę, to granie Adriano wymaga wciskania wyłącznie przycisku strzału. Oczywiście przejaskrawiam, ale grając tym turem, zobaczycie jak niejeden raz obrońcy padają przed nim na kolana, a bramkarz ucieka spomiędzy słupków, aby piłką nie oberwać ;).
■ Henry (Francja/Arsenal) – szybki jak błyskawica, świetnie podający, dryblujący i strzelający. Nawet głową gra jak trzeba. Napastnik kompletny.
■ Kaka (Brazylia/AC Milan) – wiem, wiem, dla niego lepsza pozycja to AMF, ale tam tłoczno, a zabraknąć go nie może. Świetnie kiwający i szybki cofnięty napastnik (SS). Gdyby lepiej strzelał, byłby bliski numeru 1.
■ Ronaldo (Brazylia/Real Madryt) – kpina, hamburger już ledwie powłóczy nogami w realu, ale co z tego… i tak w PESie jest jednym z najlepszych. Świetny start do piłki oraz boskie uderzenie czynią go arcygroźnym napastnikiem. Gdyby nie padał w 60. minucie meczu, byłby sklasyfikowany jeszcze wyżej.
■ Shevchenko (Ukraina/Chelsea) – całkiem szybki i potrafiący się kiwać zawodnik. Jednak jego największa zaleta to śmiertelna skuteczność strzałów z pola karnego!

Z NOTATNIKA BENITEZA

Na początku należy wyjaśnić kilka niezbędnych rzeczy, które mają wpływ na naszą taktykę. Ogólne pojęcia, które mają zastosowanie przy każdej formacji i znacząco wpływają na zachowanie naszych podopiecznych na boisku.

STRZAŁKI OFENSYWNE

Każdemu zawodnikowi możemy przypisać dwie strzałki, które mają na celu określenie, jakie ruchy będzie wykonywał nasz zawodnik bez piłki. Jeżeli przypiszemy graczowi strzałkę w tył, a później w przód, powinien on najpierw cofnąć się lekko po piłkę, a później wystartować do przodu. Uważajcie, więc na kolejność dodawania strzałek (Brt: to teoria Bogee'iego, muszę się temu przyjrzeć, może ziom ma rację?).

STRZAŁKI DEFENSYWNE

Do wyboru są trzy rodzaje strzałek defensywnych: ciemnoniebieska, jasnoniebieska i biała. Oznaczają one, jak dużą uwagę dany gracz będzie przywiązywał do zadań defensywnych, a także ograniczają zapędy ofensywne. Przy ciemnoniebieskiej gracz będzie cofał się głęboko do obrony, a jego ataki nie będą zbyt odważne. Jasnoniebieska jest strzałką średnią, biała natomiast sprawia, że zawodnik zostanie z przodu i będzie czekał na kontrę.

PASKI USTAWIENIA DRUŻYNY

Chodzi o te kolorowe paseczki, które podczas gry są umieszczone na dole obok nazwisk piłkarzy. Z pozoru błaha sprawa, jednak jest to ogromnie ważna rzecz. Paski te określają, jak nastawiona będzie cała nasza drużyna. Niebieski jest najbardziej defensywny, dlatego nawet gracze mocno wysunięci do przodu będą cofać się do obrony. Odwrotnie sprawa ma się przy czerwonym – swoistym „all attack" – kiedy to cała drużyna rusza do przodu. Defaultowo paski te zmieniają się półautomatycznie. Zalecamy jednak przełączenie się na manualne zarządzanie nimi za pomocą L2 i dodając R1-atak lub R2-obrona.. Aby kontrolować drużynę samemu, musimy w ustawieniach odnaleźć opcje ręcznie/manual i wtedy mamy już pełną władzę nad mentalnością naszych zawodników. Na zakończenie tego fragmentu dodam, że należy uważnie rozważyć ustawianie się na dłuższy czas na pola czerwona lub niebieskie. Przy tych dwóch ustawieniach zawodnicy kompletnie ignorują założenia taktyczne (strzałki) i rzucają się masowo do ataku lub obrony.

STRATEGIE

PES zawsze serwował nam rozmaite rozwiązania taktyczne, ale prawda jest taka, że większość z nich jest sztuką dla sztuki i zupełnie do niczego się nie nadaje. Kilka opcji jest jednak godnych uwagi:

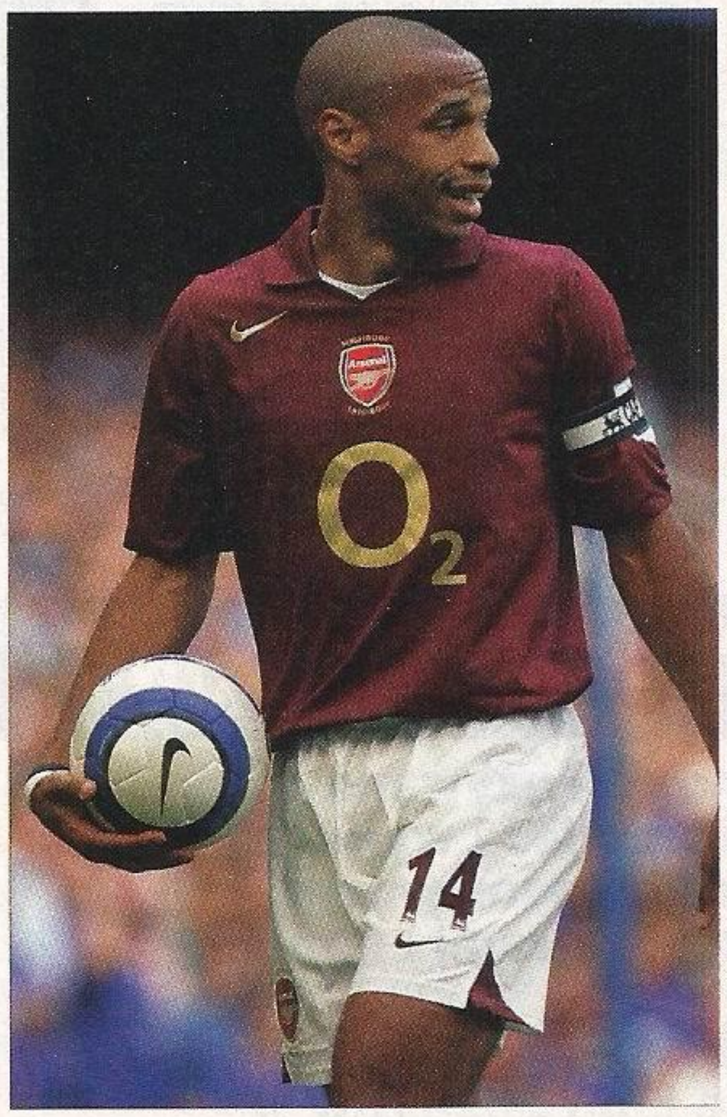
■ Kontratak – absolutny strategiczny „must have". Sprawia, że nasi gracze ofensywni zostaną trochę z przodu, co umożliwi nam przeprowadzenie kontry.

■ Pressing – bardzo przydatna rzecz. Trzeba jednak uważać ze stosowaniem tej opcji z dwóch powodów. Po pierwsze: ostre ataki na przeciwnika mogą zdezorganizować nasza obronę. Utworzą się luki, które dobry gracz skrzętnie wykorzysta. Po drugie: gracze szybciej męczą się przy stałym pressingu.

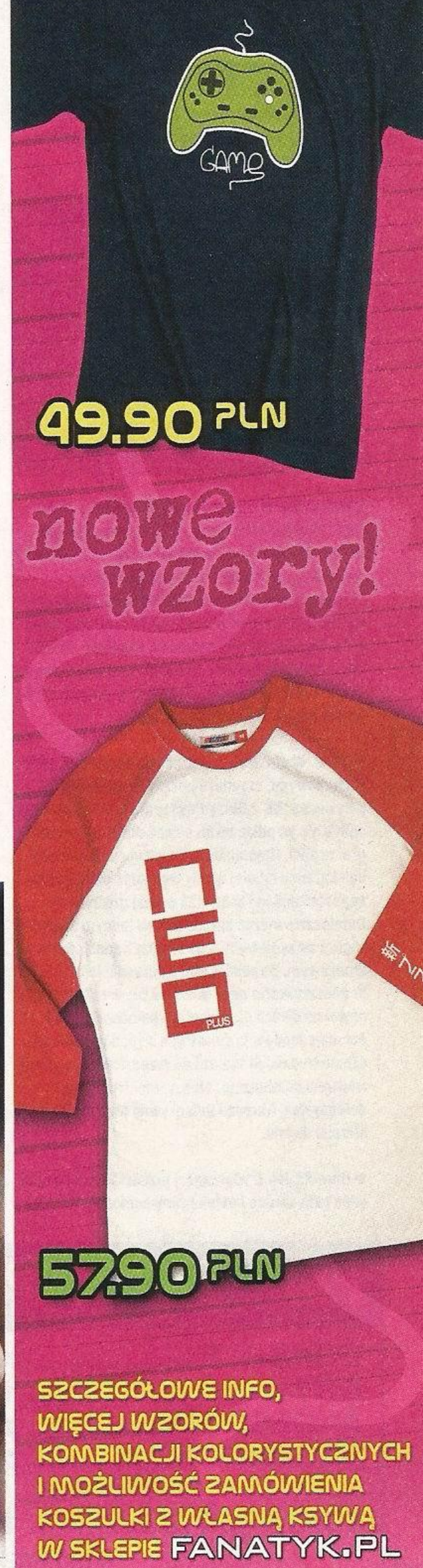
■ Atak drugą stroną – ciekawa opcja. Gdy trzymamy piłkę na jednej stronie boiska, piłkarze po drugiej stronie ustawiają się szeroko przy linii bocznej. Dzięki temu mamy możliwość przerzutu piłki na drugą stronę i obejścia tym samym pressingu przeciwnika.

■ CB Overlap – włączenie się środkowego obrońcy do ataku. Kiedy przegrywamy mecz i trzeba postawić wszystko na jedną kartę, właśnie ta opcja może nas uratować. Włączając ją, ustalony przez nas środkowy obrońca pędzi, co sił do przodu i ustawia się jako dodatkowy napastnik.

Wśród strategii możemy także umieścić alternatywne ustawienia naszej drużyny i dowolnie żonglować nimi podczas meczu. Obecnie najlepsi gracze potrafią grać nawet trzema formacjami w jednym meczu: podstawową i dwiema dodatkowymi, które możemy „schować".
Warto odnotować także możliwość półautomatycznego doboru strategii. Wystarczy wybrać odpowiednia opcję i to konsola będzie dopasowywać



oficjalna kolekcja N+



SZCZEGÓŁOWE INFO, WIĘCEJ WZORÓW, KOMBINACJI KOLORYSTYCZNYCH I MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA KOSZULKI Z WŁASNĄ KSYWĄ W SKLEPIE FANATYK.PL

nam odpowiednią strategię do sytuacji na boisku.

STRATEGIA DRUŻYNOWA

Tutaj znajdziemy kolejne bardzo ważne niuanse. Mianowicie tzw. „back line" i pułapkę ofsajdową. Najpierw o tym pierwszym. Back line określa sposób krycia naszych obrońców. Ustawiając go na 'A' sprawimy, że obrońcy wyjdą wysoko i będą kryli krótko. Takie posunięcie może nas jednak narazić na krzywdę ze strony prostopadłych zagrań. Przy ustawieniu 'C' obrońcy cofają się w pole karne i nie nękają napastników. Broni nas to przed prostopadłą piłką, ale brak ściślejszego krycia stwarza przeciwnikowi okazje do strzału z dystansu. Ustawieniem pośrednim jest 'B', gdzie cechy obydwóch poprzednich ustawień są zrównoważone.

Pułapka ofsajdowa ustawiona na 'A' sprawia, że obrona gra idealnie w linii. Obrońcy wychodzą wysoko, próbując złapać atakujących na spalonego i wspólnie cofają się pod bramkę. To opcja dla miłośników „line defence" z poprzednich części. Pozostałe ustawienia rozluźniają tę linię i ograniczają automatyczne pułapki ofsajdowe.

4-3-3

Chyba najbardziej popularne i najczęściej stosowane obecnie ustawienie. Jest to spowodowane łatwością skontrowania przeciwnika i możliwością wejścia w pole karne z boku, gdzie obrona zazwyczaj jest słabsza. Do tej formacji niezbędni są szybcy gracze na skrzydłach i dobry egzekutor w środku. Ofensywny pomocnik o dobrym strzale także będzie przydatny. Minusem może być fakt, że grając tym ustawieniem zostawiamy przeciwnikowi trochę miejsca na bokach boiska.

■ Atak: W ataku ciężki orzech do zgryzienia. Grać skrzydłowymi, czy może bocznych napastników ustawić na 'NŚ'? Skrzydłowi grają szerzej i bardziej cofają się po piłkę, co na pewno ułatwia nam rozegranie piłki. Natomiast 'NŚ' operują bliżej środka boiska, więc łatwiej wtedy wymienić piłkę miedzy napastnikami, a i kontratak będzie groźniejszy. Ostatecznie można spróbować na jednym skrzydle zagrać skrzydłowym, a na drugim Napastnikiem środkowym. Strzałki w ataku oczywiście w przód. W pomocy warto mieć jakiegoś OP, wiele osób gra nawet na dwóch ofensywnych pomocników, ale oni maja tendencje do ostrych wypadów w przód i często trudno ich znaleźć do rozegrania. Proponuję trójkątną kombinacje: ofensywny, środkowy, defensywny. Obrona i defensywny pomocnik strzałki do tylu.

■ Obrona: Jak w większości przedstawionych ustawień cała obrona i defensywny pomocnik strzałki mocne, czyli ciemnoniebieskie. PŚ i OP strzałki średnie; atak słabe – białe.

4-4-2

Uniwersalne ustawienie 4-4-2 z 'diamentem' w środku jest opcją bardzo często wybieraną przez graczy. Wielką zaletą takiego ustawienia jest balans pomiędzy atakiem a obroną. W PESie kluczową rzeczą jest, aby nie dać przeciwnikowi za wiele miejsca na boisku, a przy tym umieć utrzymać się przy piłce i dobrze ją rozegrać. Takie ustawienie gwarantuje nam to wszystko. Minusem tego rozwiązania taktycznego może być fakt, że przy próbie kontrataku nie mamy nikogo na skrzydle, więc jest to raczej ustawienie dla graczy lubiących atak pozycyjny.

■ Atak: Napastnikom dajemy strzałki do przodu. W wyniku tego będą co chwilę próbować urywać się obrońcom i zostanie zwiększony ich ciąg na bramkę. Niestety może to odciąć ich od pomocników i utrudnić rozegranie piłki. Pamiętajcie również, że gdy napastnik wybiegnie na spalony, musi się cofnąć, więc dobry timing podania pełni tu kluczową rolę. Jeżeli chodzi o samo ustawienie atakujących, warto pomyśleć nad cofnięciem jednego z nich, aby mógł przekazywać piłki z pomocy do kolegi z ataku. Można też ustawić ich trochę szerzej, aby ułatwić współpracę z bocznymi pomocnikami.

Bocznych pomocników ustawiamy szeroko i dajemy im strzałki do przodu lub ukośne w bok do linii. Przy ustawieniu ofensywnego pomocnika warto zastanowić się chwilę, ponieważ jeżeli damy mu samą strzałkę do przodu to faktycznie wzmocni on atak, ale utrudni nam również rozegranie piłki. Aby tego uniknąć możemy dodać mu strzałkę w tył albo najlepiej pozostawić go bez strzałek, co spowoduję, że będzie czekał na możliwość oddania groźnego strzału sprzed pola karnego.

Defensywny pomocnik i obrońcy raczej powinni skupić się na zabezpieczeniu tyłów, więc zaopatrujemy ich w strzałki do tylu. Pozostaje kwestia bocznych obrońców, którzy i tak będą wychodzić do przodu, więc albo będziemy cały czas grać na niebieskim lub zielonym pasku ustawienia drużyny albo przemianujemy obrońców bocznych na środkowych.

■ Obrona: Tu sprawa jest prosta – obrońcy i defensywny pomocnik strzałki ciemnoniebieskie, pozostali pomocnicy trochę jaśniejsze, zaś atak białe. Jeżeli ktoś lubi grę z kontry może pomyśleć nad przypisaniem jednemu z pomocników strzałki białej.

PLAYER PROFILE: MACIEQ

Moim skromnym zdaniem (brt) Macieq w obecnej formie (stan na początek maja) jest najlepszym graczem w Pro Evo 6 w Polsce i moim murowanym faworytem do zdobycia tytułu Mistrza Polski. Macieq od zawsze kibicuje Barcelonie, jednak zważywszy na jej przepakowanie postanowił w PESa grać swoją drugą ulubioną jedenastką – Anglią. I wychodzi mu to całkiem nieźle, zważywszy, że po drodze do finałów, w których często gości, musi walczyć z przegiętymi Bazylami i Interami. Stosuje bardzo ciekawe 4-4-2 niekiedy nawet bez defensywnego pomocnika. Gra mocnym pressingiem, ale obrona nie jest jego najmocniejszym punktem. Słynie za to z doskonałego dryblingu, jednego z najlepszych na scenie. Wkręcić w ziemię potrafi każdym, nawet Solem Campbellem. Nie stroni o łamek i wejść z boku boiska. Wyróżnia go duża skromność i wielki honor podczas gry (co nie jest częstą cechą, niestety). Potrafi przyznać, że wygrał fartem, czy też „przeprosi" za bramkę z tzw. tylka (przypadkową).

3-5-2

Kolejną wartą uwagi formacją jest 3-5-2 z dwoma defensywnymi pomocnikami. Możemy w niej długo rozgrywać piłkę w środku pola. W obronie jest wyjątkowo gęsto, a trzech środkowych obrońców dobrze powstrzymuje ataki ze środka. Oczywistym minusem tego ustawienia są braki na skrzydłach w obronie, gdzie czasem pomogą kryć DP, ale ogólnie narażeni jesteśmy na kontrę prowadzoną bokiem.

■ Atak: W ataku sytuacja podobna do 4-4-2 z tą różnicą, że mając dwóch defensywnych pomocników możemy pozwolić ofensywnemu i bocznym na większe zapędy w stronę bramki przeciwnika. Samym DP raczej dajemy strzałki w tył, aby ubezpieczali obronę.

■ Obrona: Mocne strzałki dla obrońców i DP to mus. Atak na biało, a w pomocy wedle uznania, albo wszyscy średnio, albo zostawiamy jednego do kontry. Miłośnicy obrony całym zespołem mogą również dać wszystkim ciemnoniebieskie. Defensywnych pomocników warto ustawić trochę szerzej, aby pomagali w kryciu skrzydeł. Obrona z backlinem na A też nie jest złym pomysłem, ponieważ mając trzech obrońców w środku mamy większą szanse przechwycić prostopadłe zagrania.

3-4-3

Ustawienie rzadko używane ze względu na solidne braki w obronie, ale potencjał ofensywny ma ogromny i jeżeli tylko uda się je wymasterować, to jest ono zabójczą bronią.

■ Atak: W ataku snajper i skrzydłowi, których nie trzeba ustawiać szeroko, ponieważ mają to do siebie, że i tak sami zawędrują pod linie boczną. Centrum pola można zagęścić grając dwoma środkowymi pomocnikami, albo rozszerzyć grę pomocnikami bocznymi. Obok nich w drugiej linii tradycyjny zestaw OP i DP. Strzałki ofensywne w ataku do przodu, ofensywny pomocnik najlepiej bez niczego, a wspomagający go pomocnicy mogą mieć zarówno w tył i przód, aby cofali się po piłkę do rozegrania, ale również wbiegali w pole karne wspomagając atak. DP i obrona oczywiście do tyłu.

■ Obrona: Obrona w tym ustawieniu praktycznie nie istnieje, dlatego warto dać niebieska strzałkę nie tylko obrońcom i DP, ale również jednemu ze środkowych pomocników. Oprócz tego można zagęścić defence ustawiając backline na A i próbować pułapek ofsajdowych.

KALENDARZ IMPREZ

■ **Gałka Team Cup VIII**
Organizator: Gałka Team
Miejscowość: Gliwice
Data: 27.05.2007, godz. 10:00
Gdzie: Klub Promil ul. Prymasa Wyszyńskiego 14d
Wstęp: 12 zł
Zasady: Kluby/Państwa bez klasików, strzałki zielone, kamera wide, grupy, potem playoff
Zapisy i informacje: tel. kom. 695749299 lub na forum http://forum.pes-scena.pl//index.php?showtopic=500

■ **Warsaw O-R Cup III**
Organizator: Łowcy Nagród
Miejscowość: Warszawa
Data: 10.06.2007, godz. 10:00
Gdzie: Dom Kultury Rakowiec, ul. Wiślicka 8
Wstęp: 13 zł
Zasady: Kluby/Państwa bez klasików, strzałki zielone, kamera wide, grupy, potem playoff
Zapisy i informacje: tel. kom. 600249147, GG 8769102 lub na forum http://forum.pes-scena.pl//index.php?showtopic=582

■ **Białystok Cup**
Organizator: Mince Squad & Gang Olsena
Miejscowość: Białystok
Data: 24.06.2007, godz. 10:00
Gdzie: Klub Rozrywki Krąg ul. Wierzbowa 6
Wstęp: 12 zł
Zasady: Kluby/Państwa bez klasików, strzałki zielone, kamera wide, grupy, potem playoff
Zapisy i informacje: tel. kom. 696025215, GG 7223607 lub na forum http://forum.pes-scena.pl//index.php?showtopic=597

PSX PS2 PSP PLAYSTATION 3 XBOX 360 NINTENDO WII

KONSOLE ..... nowe i używane
GRY ..... sprzedaż i wymiana
AKCESORIA..... pełen asortyment
REGENERACJA ..... płyt z grami i filmami

TURNIEJE ..... 16 KWIETNIA
startuje Liga Mistrzów w
PRO EVOLUTION SOCCER 6 - gramy na PS2!!!

GRY DLA KAŻDEGO

KRAKÓW
PLAC BIEŃCZYCKI 7a 1p.
0508-350-154
grydlakażdego@poczta.fm

GRYWALNA GROZA

OK, prymitywni obesrańcy. Widzicie ten błyszczący skrawek papieru? To... Moja rubryka. Mieści od ośmiu do dwunastu tysięcy znaków bez spacji. Produkt najwyższej jakości, prosto z Independent Press. Znajdziecie ją w każdym salonie prasowym. Kosztuje 8,99 złociszy, a gratisowo dostajecie 99 pozostałych stron, choć nie tak fajnych, jak ta. Tak jest. Kupujcie niezależnie, kupujcie wyroby Independent Press. Dotarło?

Tym, którzy już wiedzą o czym dziś będę chrzanił pozostaje powinszować znajomości klasyków gatunku. Pozostałym zaś wypada rzec: Pokłońcie się królowi. Ash zawitał na łamy.

Gdybym zapytał dziś bandę rozbestwionych nastolatków, z czym kojarzy im się nazwisko „Raimi," nastąpiłoby zapewne kłopotliwe milczenie, przerywane okazjonalną serią inwektyw lub szalenie zabawnym komentarzem na temat mojej matki. Tylko skryty w kącie chłopaczek w sklejonych taśmą okularach wyszeptałby ukradkiem: „Spider-Man." Jednak dawno, dawno temu, w czasach świetności osiedlowych wypożyczalni video i przegrywanych po piętnaście razy kaset vhs z najnowszymi produkcjami z Dolphem Lundgrenem, Sam Raimi kojarzony był jednoznacznie z jedną, kultową serią – Evil Dead.

Początki serii giną w pomroce dziejów zwanej potocznie początkiem lat osiemdziesiątych. Wówczas to młodzieniec imieniem Sam, bawiący się w wolnych chwilach w filmowca, stworzył krótkometrażowe dziełko pod niewiele mówiącym tytułem *Within the Woods*. Owa filmowa nowelka nie zdobyła sobie może kolosalnej popularności, pozwoliła jednak Raimiemu zebrać fundusze na film, który miał stać się początkiem jego kariery. *Evil Dead* został ukazany światu w 1981 roku. Uczciwie trzeba zaznaczyć, w momencie premiery film szokował, i to z kilku powodów. Po pierwsze – był groteskowo krwawy. Po drugie – atmosfera grozy chwytała nieostrożnego widza od samego początku i nie popuszczała, głównie dzięki mistrzowskim zdjęciom (słynna pędząca przez las kamera – z pewnością jedno z najbardziej charakterystycznych ujęć w historii kina). Wreszcie, po trzecie, w przeciwieństwie do filmów takich jak *Halloween* czy *Piątek 13-tego*, film Raimiego – pomimo momentami przytłaczającego klimatu – nie brał się przesadnie poważnie. Zamiast bandy nastolatków widzowie dostali jednego głównego bohatera, i to jakiego... Ash z miejsca wskoczył na listę najbardziej charyzmatycznych postaci horroru, a rzucane przez niego teksty przeszły do kanonu, nie tylko fanowskiego. Film cieszył się wielką popularnością, (pomimo tego, że w kilkunastu krajach – m.in. Finlandia, Irlandia, Niemcy – jego rozpowszechnianie zostało zabronione), a jako jego zagorzały wielbiciel dał się poznać m.in. niejaki Stephen King.

Aż sześć lat przyszło czekać miłośnikom talentu Sama Raimi'ego i Bruce'a Campbella (jedyny w swoim rodzaju Ash) na kontynuację sagi o księdze umarłych i bohaterskim subiekcie z nieodmiennie niewyparzoną gębą. Wielu nadal uważa ED2 raczej za remake niż pełnoprawny sequel, z uwagi na fakt, iż opowiedziana tu historia w dużej mierze pokrywa się z tą z „jedynki," wprowadzając kilka modyfikacji do fabuły znanej z pierwszej części. Tak czy inaczej, *Evil Dead 2: Dead By Dawn* okazało się strzałem dziesiątkę, a zarazem przypieczętowaniem kultowego statusu serii. Do dziś jest to też ulubiona część większości fanów. W niej to też Ash odcina sobie „zainfekowaną złem" dłoń, w miejsce której zacznie używać dość oryginalnej protezy w postaci piły łańcuchowej.

EVIL DEAD 2: DEAD BY DAWN OKAZAŁO SIĘ STRZAŁEM DZIESIĄTKĘ, A ZARAZEM PRZYPIECZĘTOWANIEM KULTOWEGO STATUSU SERII

W 1993 spółka autorska Raimi-Campell zrealizowała ostatni jak na razie film z serii – Army of Darkness, znany też jako Bruce Campbell VS Army of Darkness, lub Kapitan Supermarket (pod taką nazwą film został wprowadzony do kin w... Japonii). Film ten, pomimo że genialny, odszedł od mrocznego klimatu poprzedników w kierunku bardziej przygodowo-komediowego charakteru. Ash zostaje przeniesiony w czasie do Średniowiecza, w którym – jak nietrudno zgadnąć – również rozpanoszył się pomiot Necronomiconu. I robi porządek w swym niepowtarzalnym stylu. Co ciekawe, skrypt ten miał stanowić kanwę drugiego filmu z serii, jednak wskutek niewystarczającego budżetu przeleżał sześć lat w szufladzie, czekając na swoją szansę.

Plotki o kolejnej odsłonie sagi zaczęły krążyć bez mała dziesięć lat temu. W międzyczasie Raimi zaangażował się w tworzenie odnoszących spektakularne sukcesy adaptacji Spider-Mana, podczas gdy Mr Campbellowi stuknie w przyszłym roku pięćdziesiątka. Plany kontynuacji zmieniły się więc w plany remake'u pierwszej części. Pomysł nie przypadł do gustu wielbicielom serii, którzy woleliby zdecydowanie podziwiać starego, ale jarego Bruce'a sypiącego kozackimi tekstami w zupełnie nowej odsłonie swych przygód. Ale czy tego chcemy czy nie, umowy zostały już przyklepane, smutni panowie w garniturach potrząsnęli sobie dłonie, wynikiem czego premierę filmu zaplanowano na 2008 rok. Scenariuszem i produkcją zajmie się sam Raimi (SAM Raimi, czaicie? Huhuhu... sam – Sam, hehe... ee... a walcie się), nie wiadomo natomiast kto stanie za kamerą.

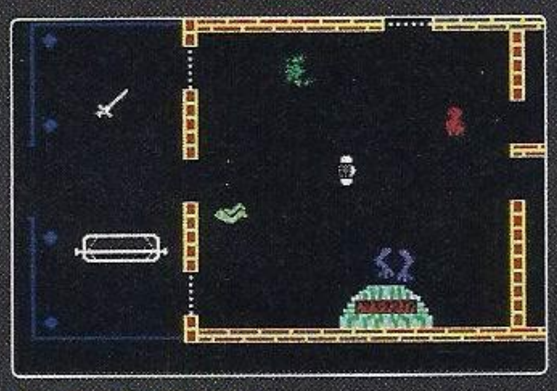
Światełkiem nadziei dla fanów talentu Campbella pozostaje film *My Name is Bruce*, mający ukazać się jeszcze w tym roku, w którym to Bruce Campbell (w tej roli Bruce Campbell) zostaje wzięty za Asha, bohatera Evil Dead, i zmuszony do zmierzenia się z zagrożeniem nie z tego świata. Brzmi pysznie, czekamy.

■■ DrMax

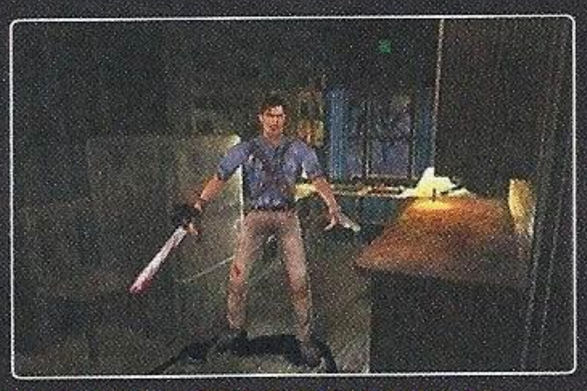
Evil Dead nie kończy się na filmach i grach. Specjaliści od dojenia popularnych licencji na wszelkie możliwe sposoby znaleźli co najmniej kilka innych sposobów na uszczęśliwienie fanów Asha na tyle, by sięgnęli do portfeli. Jednym z tych sposobów są komiksy wydawane przez Dynamite Publishing. Dotychczas ukazały się: Army of Darkness: Ashes to Ashes, Army of Darkness: Shop Till You Drop, oraz – najciekawsze chyba – Marvel Zombies VS Army of Darkness. Ten ostatni stanowi dość zwariowany crossover wykręconego światka Marvela, w którym wszyscy Wasi ulubieni superbohaterowie występują w formie zombie, z dorzuconym Ashem. Nietrudno się spodziewać, że daje to mieszankę dość piorunującą.

Najdziwaczniejszym, i chyba zarazem najciekawszym, pomysłem na wykorzystanie licencji pozostaje... Evil Dead: The Musical, czyli jak sama nazwa wskazuje, musical z naszym ulubionym kaleką wyśpiewującym swe kozackie teksty, rozwalającym jednocześnie hordy ciemności w misternym tańcu z piłą łańcuchową w roli głównej. Jeśli kto myśli, że teatralna wersja została złagodzona w porównaniu do pierwowzoru, to niech myśli dalej. Na każdym przedstawieniu autorzy rezerwowali pierwsze trzy rzędy na tzw. „splatter zone," czyli strefę, w której widzowie musieli się liczyć z obfitym nasiąknięciem chlapiącą ze sceny posoką. Jak dla mnie bomba.

JOYSTICK? NIE... BOOMSTICK!!!



THE EVIL DEAD [C-64]
Przygoda Asha z grami zaczęła się bardzo wcześnie, bo już w 1984, kiedy to Palace Software zaatakowało dumnych posiadaczy Commodore 64 grą – niespodzianka – The Evil Dead. Była to dość prymitywna labiryntówka, w której gracz biegał po znanej z dwóch pierwszych filmów chatce zamykając okna, co uniemożliwiało dostanie się do środka potworów, walcząc jednocześnie z monstrami, którym w międzyczasie udało się dostać do wewnątrz.



EVIL DEAD: HAIL TO THE KING [PSX, DC, PC]
Rok 2000 powitał pierwszą od dłuższego czasu grę z Ashem w roli głównej. HttK była niespecjalnie udanym połączeniem strzelanki i survival horroru. Fabułka, pomimo umiejscowienia akcji osiem lat po ostatniej części filmu, w znacznym stopniu kalkowała wydarzenia z pierwszego Evil Dead. Pomimo słabej oprawy graficznej i koszmarnego sterowania, gra zyskała sobie spore grono wyznawców, ze względu na klimat oraz niezastąpionego Bruce'a C. na wokalu oczywiście. Wszak na bezrybiu...

EVIL DEAD: FISTFUL OF BOOMSTICK [PS2, XBOX, PC]
Wydana w 2003 roku, to już czysta gra akcji – ponownie otwarty zostaje portal do mrocznych wymiarów, ponownie Ash musi zrobić porządek z wszelkim plugastwem. Gra, podobnie jak jej poprzedniczka, nie wzbudziła zachwytu recenzentów, narzekających na mdłą oprawę graficzną i monotonną rozgrywkę, opierającą się głównie na przenoszeniu przedmiotów z A do B oraz walce z odradzającymi się w kółko martwiakami. Bruce ponownie daje radę jako głos Asha.

EVIL DEAD: REGENERATION [PS2, XBOX, PC]
Najnowsza (2005) i zdecydowanie najbardziej udana. Świetna oprawa audio/video (Bruce oczywiście powraca) i urozmaicona rozgrywka, w połączeniu z rozbudowanym systemem walki, śmiercionośnymi gadżetami, jakie Ash mógł zamontować na kikucie oraz – przede wszystkim – postacią cwaniakowatego Sama, nieumarłego karła, stanowi mieszankę wybuchową dla fanów serii i świetną grę action-adventure dla wszystkich pozostałych. Szkoda tylko, że była tak diabelnie krótka.

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORYTETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

新プラス NEO PLUS
SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

NOWOŚĆ!

KOLEKCJA N+

N+ T-SHIRT HEAVY

CENA: 39.90 PLN

- Megatrwały nadruk, nie do sprania
- Dobry materiał
- Elastyczny ściągacz
- 100% bawełny
- Podwójne szwy wykończeniowe
- Koszulki nie kurczą się w praniu, nie rozciągają i nie zmieniają koloru

N+ BLUZA TRAFFIC

CENA: 57.99 PLN

- Megatrwały nadruk, nie do sprania
- Supergruby, dobry materiał
- Długi rękaw, elastyczny ściągacz
- 55% bawełny / 45% polyestru
- Podwójne szwy wykończeniowe
- Koszulki nie kurczą się w praniu, nie rozciągają i nie zmieniają koloru

N+ CZAPKA CLASSIC

CENA: 39.99 PLN

- Różne kolory (pełna oferta online)
- Wyszywane logo
- Regulowany rozmiar (metalowa sprzączka)
- 100% bawełny

Do ceny gadżetów należy doliczyć koszta przesyłki w wysokości 6 zł bez względu na ilość i wartość zamówienia

Więcej kombinacji kolorystycznych i możliwość zamówienia koszulki N+ z własną ksywą w sklepie FANATYK.PL

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

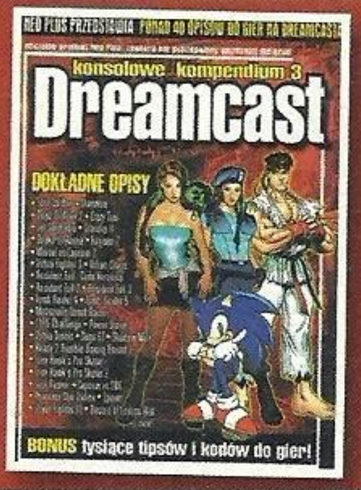
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1
■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2
■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3
■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Kolekcja N+:
N+ T-Shirt Heavy - TS1
N+ Bluza Traffic - B1
N+ Czapka - C1

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 173,97,-
kwota słownie: Sto siedemdziesiąt trzy złote i 97 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12 + KK3 + N50,N51 + TS1
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

KONKRETY SMSem

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Elo! Świeżo upieczony czytelnik Neosa zapytuje, czy istnieje szansa wyjścia MaxPayne (1 lub 2) na PSP? Pozdrawiam czekając na nowy numer :)

No więc nie sądzę. Najpewniej już by się ukazał...

Czy jest szansa, że Dead or Alive 4 zostanie skonwertowane na PS3?

Nie. Tecmo i Team Ninja mają na tę grę deal z Microsoftem. Ale smażą Dead or Alive: Code Kronus na PS3. Co to będzie? Nie wiadomo.

Witam, wiecie coś na temat kolejnej części Need For Speed? Czy w ogóle wyjdzie na PS2?

Wiemy, że będzie także na PS2. W tym roku. Późną jesienią.

Heja! Mam pytanie związane z Final Fantasy XI. Czy jest dostępna na PS2? /Zabójca

Jest, ale nie ukazała się w Europie. By pograć, trzeba, po pierwsze, mieć amerykańską konsolę, po drugie – twardy dysk do konsoli, po trzecie – amerykańską grę, a po czwarte – kasę na koncie, bo co miesiąc trzeba bulić.

Odnośnie piractwa. Nie pochwalam tego zjawiska, ale nie jest w porządku żądanie za grę ponad 200 zł w kraju, w którym podstawowa płaca to 800 zł.

Zgadza się – to dużo pieniędzy. Ae daj spokój, to żaden argument. Są tanie gry, są używki, są możliwości nawet dla studentów i uczniów. Ceny są mniej więcej takie same w całej Europie i takie pozostaną – czekamy na wzrost płac.

Siema! Ja też się cieszę z powodu Call of Juarez, ale Two Worlds też jest polskie chyba, w poprzednim numerze zdaje mi się o nim pisaliście /kuchcior

Bingo. Tyle, że Call of Juarez ma się ukazać już niebawem, a Two Worlds w wersji na X360 zostało przepchnięte na termin powakacyjny. Dlatego napisaliśmy o CoJ: pierwsza polska gra na X360.

Witam. Mam konkretne pytanie. Posiadam notebooka i czy można do niego podłączyć Xboxa 360? Laptop ma panoramiczny ekran i rozdzielczość 720p.

Nie wygląda, by to było możliwe – chyba że przez tuner TV, ale to będzie porażka.

Witaj Bananie. Chciałbym zagrać w pewna grę. Ty i twoi koledzy z redakcji zbyt często szydziliście z „wielkiego twórcy" ekranizacji gier Uwe Bolla. Porwałem go i przymocowałem do niego bombę. Masz 30 sekund na odnalezienie go i rozbrojenie bomby. Albo uwolnisz Uwe Bolla i pozwolisz mu dalej tworzyć kolejne „dzieła", albo zignorujesz mnie i pozwolisz zginąć jednemu z niewielu „twórców" ekranizacji gier. Dokonaj swojego wyboru.

Witaj, Jigsaw. Uwalniam Bolla i zlecam mu ekranizację Far Cry. Wiadomość w stu procentach potwierdzona.

Hej Ban! Słyszałeś o stronce www.petitiononline.com? Można na niej składać podpisy pod petycją do Sqaure w sprawie remake'u the best video game ever – FFVII. Mam nadzieje, że jako fan tej gry uczynisz to niezwłocznie.

OK. Done.

WITAJCIE

Nie wiem czy to za sprawą Magdaleny, której nie mogę zepsuć publikując każdy z bardzo miłych przychodzących od niej maili, czy też aktualnej konfiguracji planet, ale ostatnio pisać zaczęło coraz więcej dziewczyn, a także amatorów ich ekranowych wdzięków. Nie sposób powiedzieć ile maili przyszło od podszywających się pod dziewczyny chłopaków, ale wrzucam je (ich?) do tego samego worka. I zachęcam do dalszego słania maili. Nie wiem kiedy je opublikuję, bo za pasem już setny numer, ale coś tam wykombinujemy.
banan@neo-plus.pl

email: banan@neo-plus.pl **SMS:** +48 517 785 776 **listy:** NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

NINTENDO A SPRAWA POLSKA

W związku z przygotowywanym raportem na temat rynku Nintendo w Polsce, chciałem zapytać jak obecnie według Was wygląda rynek Nintendo w naszym kraju:

↳ **Przydałaby się tu informacja dla kogo szykujesz ten raport i w jaki sposób masz go zamiar wykorzystać. Z pewnością łatwiej będzie Ci dotrzeć do jakichś danych, jeżeli okaże się, że nie zamierzasz wykorzystać ich do opracowania strategii przejęcia segmentu zajmowanego na naszym rynku przez Nintendo.**

1. Czy baza userów jest porównywalna z konkurencyjnymi systemami (PS2, PS3, Xbox 360, PSP)?

↳ **No więc informacje tego kalibru możesz spróbować zdobyć u oficjalnego dystrybutora Nintendo w Polsce – firmy LukasToys. Natomiast zanim zgłosisz się z oficjalnym zapytaniem radziłbym doprecyzować to pytanie – interesuje Cię baza użytkowników wszystkich konsol Nintendo w Polsce – łącznie z handheldami?**

2. Czy Waszym zdaniem opłaca się wydawać gry na platformy Nintendo?

↳ **Pytanie nie brzmi czy, tylko jak.**

3. Czy support ze strony dystrybutora sprzętu (Lukas Toys) jest Waszym zdaniem odpowiedni?

↳ **Nie.**

4. Jakie są Waszym zdaniem największe bolączki marki Nintendo w Polsce, a co jest największym atutem?

↳ **Największy atut marki Nintendo w Polsce to marka Nintendo, a największa bolączka to to, że osoby nie zainteresowane rynkiem przenośnym nie mają szansy się o tym przekonać.**

5. Jak oceniacie wsparcie medialne ze strony dystrybutora?

↳ **NIsko**

Serdecznie pozdrawiam,
Arkadiusz Wiśniewski

JUŻ PO WAKACJACH MATURA

Witam, pozdrawiam i przepraszam, aczkolwiek nigdzie nie mogłam się doszukać maila do Dagona więc piszę tutaj.

↳ **Jak większość naszych młodych autorów, Dagon jest bezpiecznie skryty za parawanem adresów redaktorów utwardzonych w boju i zdolnych udźwignąć brzemię odpowiedzialności za odpowiadanie (albo nieodpowiadanie) na maile w rodzaju: wybrać Amigę czy peceta, czy Gulash pokonałby MegaMana na pięści i gdzie jest ta moja prenumerata.**

Jako, iż w jego felietoniku została poruszona sprawa laski+giercowanie, to jako babeczka, która czasami pogrywa, postanowiłam coś naskrobać. Byłabym wdzięczna, gdyby ten list w miarę możliwości dotarł do autora „W damskiej przebieralni".
Mój wywodzik zacznę od tego, iż nie można całej winy zwalać na „samców'", którzy izolują kobiety w przedziale zamkniętym (kuchnia, dom, ogródek, niańczenie bachorów). Kobitki same chętnie się w tych marginesach chcą mieścić, mają to wpajane od zawsze, tak jak i to, że im „nie wypada grać", bo to męskie zajęcie (a mało która kobieta nie boi się być „męska").
No ale OK, jak już nawet gdzieś znajdą się babki, które sobie pogrywają (co widać po tym, iż liczba graczek wzrasta), niekoniecznie chcą się do tego grania przyznawać i to może być całkiem sensowna odpowiedz na pytanie, dlaczego kobiety gier nie robią i dlaczego kobiety nie pisują w magazynach konsolowo-kompowych.

↳ **Nie pisują? Nie pisują? W ciągu ostatnich dwóch miesięcy dostałem więcej maili od kobiet i o kobietach niż w ciągu ostatniego roku.**

Z „ujawniania się" powstają żarty typu „kobieta informatyk jest jak świńska morska – ani świnka, ani morska" – haha, ale ubaw, nie? A nawet jak już któraś kobieta śmiechu się nie obawia i próbuje wyjść z tłumu, to niekoniecznie jej wyjdzie. Jednak mamy bardziej „otwarte" mózgownice; samce potrafią się skupić tylko na jednej rzeczy i koniec, a my tak nie potrafimy (bynajmniej nie aż tak skutecznie).

↳ **Jak miałem siedem lat bardzo podobał mi się tak zwrot z nie przeczeniem i grzecznością, ale już z niego wyrosłem.**

Wiadomo nie od dziś, że istnieją rzeczy dla facetów, i rzeczy dla pań. Każdy próbuje te granice znieść, ale na wielu bardziej sensownych polach kończy się tylko pustym gadaniem.

↳ **Jako baczny obserwator życia nocnego Warszawy i okolic muszę potwierdzić, że wiele granic jest obecnie na naszych oczach znoszonych.**

Właściwie to i na forum NEO+ może zacząć się gadanie i gadaniem się skończy. Wątpię, byście zatrudnili do swojego grona jakąś kobitkę, pewnie znajdzie się wiele chętnych, ale jakoś nie będą pasować, bo o grach jednak lepiej mówią faceci. Szczerze podziwiam „świeżość" i „lajcik", z jakim prowadzony jest program Review Territory na Hyperze. Tadeusz i Miłosz RLZ (w sumie to Miłosz tam trochę za laseczkę w tym programie robi – Grabarz, bez urazy, I love you ;p), przynoszą te wszystkie swoje „pomoce dydaktyczne" ale to jest coś nowego, coś co było potrzebne. Tak więc myślę, że może wam też by się przydała jakaś panna do magazynu, ale taka z jajami, a nie jakieś „różowiutkie gówieneczko" z wielkimi balonami, które by ładnie na zdjęciach wyglądało. Zróbcie pobór na jakąś laskę, to by się wam przydało (niekoniecznie o grach pisać musi, choć byłoby fajnie).

↳ **Zabawne – od Twoich słów „tak więc myślę, że może" do tego momentu udało Ci się zamieścić propozycje, z którymi naprzemiennie: całkowicie się zgadzam i takie, z którymi stanowczo zgodzić się nie mogę. Nie proponuje nagród za zgadnięcie, które mi się podobały, a które mniej – to byłoby za łatwe.**

Jako stały poczytywacz waszego magazynu myślę, że przydałoby się Wam coś trochę o kulturze (of course związane z krajem Kwitnącej Wiśni, bo widać, że macie jakieś zacięcia), chętnie bym poczytała coś o japońskich filmach, albo coś na temat mangi i anime (oglądał któryś GTO? albo Evangeliona? a może chociaż Berserk – polecam).

↳ **Te sugestie w niezmienionej postaci przekazuję do wyższej instancji.**

Hm.... chyba troszkę odbiegłam od temaciku, wielkie gomenasai. A więc tak już skupiając to wszystko do sensownej formy, pragnę powiedzieć, iż moim zdaniem dużo kobiet gra, ale tak bardziej anonimowo. A szkoda, bo ich opinia mogłaby coś fajnego wnieść na rynek.

↳ **Może i tak. Ale najpierw jakiejś kobiecie musi się chcieć coś zrobić ze swoim talentem. Teksty nie piszą się same i jeżeli komuś nie udaje się zebrać wystarczająco dużo siły, żeby napisać do redakcji z próbką swoich możliwości, to raczej nie znajdzie w sobie wystarczająco dużo samozaparcia, żeby zostać autorem.**

Czekam na dalsze felietony z tym związane. Osobiście zaczęłam grać jako „młodsza siostra" i planuję właśnie w niedługim czasie za coś się zabrać, bo to może być ostatnia taka szansa w najbliższym czasie (po wakacjach zacznie się wkuwanko do matury – wiadomość podana nieprzypadkowo, jakbyście mieli jakiś cynk gdzie można troszkę zarobić, żeby sobie PSP zakupić), a jeżeli chodzi o tytuły, w które zawsze chętnie pogram, to są to: Final Fantasy (4-6 SNES rządzi) oczywiście Diablo 2, Sacred i gra typowo dla laseczek – Najdłuższa Podróż (mile wspominana pierwsza gra na PC`ta, którą ukończyłam). To by było chyba na tyle, czekam na jakąś ripostę no i miłego PANOM życzę...
eFFcius K

↳ **Dzięki za maila i powodzenia z maturą. Tym razem musi się udać ;)**

NIEKONKRETY

Witam!
Ja w krótkiej sprawie. W majowych konkretach odpisaliście komuś, że na Xboxa 360 nie ma Finala. A Final Fantasy XI? No może jest to gra online, ale wciąż rozgrywająca się w tak uwielbianych realiach. No nic to – tym spostrzeżeniem chciałem się podzielić. Jak mnie najdzie, to wysilę się na jakiś konkretniejszy list w już innej sprawie [kheh...].
Pozdrawiam
Toel

↳ **Cholerna banda amatorów ci goście z enplusa. Oczywiście masz rację.**

PS: Odwalacie kawał dobrej roboty.

↳ **I mały kawałek mniej dobrej. Tak dla zachowania balansu.**

NEO PLUXXX

Jak zwykle bez zbędnych wstępów przejdę do rzeczy. Dagon w „Sprawie Waginalnej" pisze, że „Japończycy wiodą prym w goleniu swoich modeli" i że „kobieta wygolona jest ideałem młodych Japończyków". O ile mogę zgodzić się z pierwszym stwierdzeniem, bo ze świecą szukać w jRPGach i innych Japońskich grach kolesi wyglądających jak Burt Reynolds czy inny Wolverine, to nie mogę zgodzić się z drugim.

↳ **Długo zastanawiałem się, czy roztropne jest wchodzenie na grząski grunt rozmowy na ten temat i zdradzanie się ze znajomością bohaterów obdarzonych bujnym owłosieniem twarzy. I pomimo, że bardzo bym chciał, to instynkt podpowiada mi, żeby stać z boku.**

Jako spec od japońskiego porno (hihi) mogę spokojnie powiedzieć, że tylko nieliczne z występujących w nim lasek są wygolone. Wystarczy pooglądać okładki produkcji studiów takich jak S1 czy Moodyz – nie uświadczysz na żadnej, jak to określił kiedyś Ali G, „shaven heaven". Pozwolę sobie dodać, że cieszy mnie to :)

↳ **Tematu poruszonego przez naszego zatroskanego Loco nie chciałbym już bardziej zgłębiać, ale zamieszczam tego maila z dwóch powodów: pierwszy z nich jest taki, że nie mogę wykluczyć, że gdzieś jeszcze jakiś inny czytelnik mógłby postrzegać Japonię przez pryzmat opinii Dagona na temat stanu owłosienia młodych Japończyków.**

A propos tematu seksu w grach – po co ocenzurowaliście biusty na screenie w recenzji God of War II? Nie znam chyba nikogo, kto lubiłby cenzurę, a to przecież woła o pomstę do nieba.

↳ **Redakcja bardzo wzięła sobie do serca Twój apel. O, zobacz jak bardzo.**

To nie jest tak, że nie mogę sobie codziennie oglądać SETEK roznegliżowanych panienek na necie. Chodzi o zasady!

↳ **A to właśnie drugi powód. Ten mail nie jest o roznegliżowanych laskach, owłosieniu aktorów i tak dalej. Tu chodzi o zasady!**

I nie zasłaniajcie się starym tekstem o rodzicach zakazujących kupna waszego pisma swoim dzieciom, bo się na to nie nabiorę. To nie USA i nikt wam przecież nie wytoczy sprawy sądowej tylko dlatego, że na jednej jedynej stronie wydrukowaliście biuściki o wymiarach 0,5cm x 1cm :) Jak to mówią Amerykanie „keep up the good work!".
Loco

SEGA, PECET I MUZYKA

Gulash w recenzji VF5 się pyta o gry Zygi z dobrą muzyką. Wyszło tego, wbrew pozorom trochę: chociażby Outrun, oryginalne Soniki i Sonic Rush (o dziwo, bo nie spodziewałem się niczego dobrego po tej grze), wszystkie trzy części Streets of Rage, Jet Set Radio, REZ, Phantasy Star Online (choć tu może wychodzić lokalny patriotyzm, bo w końcu muzykę do tej gry grała między innymi Warszawska Orkiestra Symfoniczna). Znalazłoby się tego trochę więcej, ale te są w sumie znane, nie będę wyjeżdżał z jakimiś hardcore'ami w rodzaju The Hybrid Front.

↳ **Gulash opiera się opcji dołączania płytki z empetrójkami nucących kawałki z gier czytelników, więc musimy zaufać Ci tu na słowo. Poza REZem i Jet Set Radio muzyka z żadnej z pozostałych wymienionych przez Ciebie gier nie wryła mi się za bardzo w pamięć, ale ufam Ci na słowo.**

A przy okazji, co z tą nienawiścią do pecetów przewalającą się z numeru na numer?

↳ **Na szczęście w trzymanym przez Ciebie periodyku znajduje się oaza wolna od niechęci do jakichkolwiek platform do grania.**

Parafrazując znany dowcip, to aż się boję lodówki otworzyć, bo jeszcze znajdę teksty w rodzaju... no, tutaj objawiła się złośliwość rzeczy martwych, i na złość nie mogę znaleźć żadnego kompromitującego cytatu z aktualnego numeru. Ale były, uwierzcie mi na słowo, były. I miesiąc temu też, i dwa tożе...

↳ **No masz.**

W każdym razie przypominają mi się późne numery Magazynu AMIGA, gdzie też w co drugim zdaniu było jakie to klony są błe, jakie to pecety są kiepskie, jaka to kons... znaczy Amiga pany, etc. Tylko Amigowcom takie rekompensowanie długości e-Członka jakoś bardziej pasowało, bo był to rok bodaj 1997 i Amisia się, łagodnie mówiąc, nie czuła za dobrze.

↳ **Racja. Silni nie muszą krzyczeć.**

Ale w magazynie o konsolach, które jeśli Wam wierzyć, rządzą i dzielą rynkiem?

↳ **Rządzą i dzielą wieloma rynkami. Ale nie polskim.**

No bądźmy poważni i traktujmy czytelników poważnie. No bo chyba nie wszyscy mają te 14 lat i „grzeją" ich takie zagrywki (to już pytanie do Was, bo jakoś się wynikami badań grup focusowych nie bardzo chcecie dzielić).

↳ **Ho ho, „grupa focusowa". Duże słowa.**

Nie chce mi się wierzyć, że redaktorzy w umowie o pracę mają zapis „Wymagane przynajmniej 3 docinki względem pecetów na okres rozliczeniowy"...

↳ **Ho ho. „Umowa o pracę". Duże słowa.**

I żeby nie było, że jakiś zapluty karzeł PCreakcji do was pisze, to moja PS2 się jakoś z pecetem nie gryzie, ba, są nawet połączone węzłem monogamicznego małżeństwa heteroseksualnego.

↳ **Ten pecet, ta konsola. Ci, którzy wątpili – zobaczcie – to zaakceptowałby nawet Kościół!**

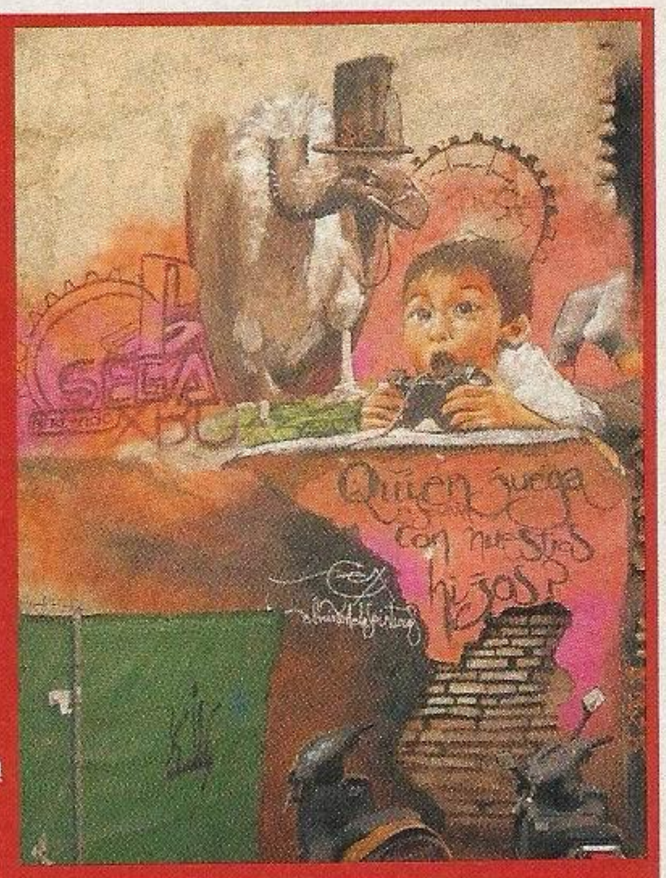
Znaczy, kablem do tunera TV, bo człowiek telewizora w domu nie ma, a z grania „na słuch" to już wyrósł z deka.
Knurek

↳ **Dzięki za list. W pełni się zgadzam.**

PLAYGIRL

W odpowiedzi na dramatyczny apel Dagona z majowego nr NEO+, podsyłam tekst „GRAcz w GRAnadzie" (plus zdjęcia) o moich wrażeniach z krótkiego pobytu na południu Hiszpanii.
Pozdrawiam całą redakcję najmniej seksistowskiego magazynu konsolowego w Polsce.
KaHa

↳ *Z przecieków jakie do mnie dotarły wynika, że gdzieś na tej rozkładówce powinna widnieć ilustracja, która nieco zdezaktualizuje Twoje pozdrowienie KaHo, ale dzięki za list i zdjęcia.*



GRAcz w GRAnadzie
Hiszpańska Grenada słynie z Alhambry, kompleksu wielowiekowych budynków i flamenco. Wszystko ocieka tu historią, ale trudno od razu nie zauważyć, że o graczy dbają tu szczególnie dobrze. Na jednym z głównych placów stoi bank reklamujący swoje usługi za pomocą... PS3. Do wzięcia kredytu zachęcają plakaty rozwieszone we wszystkich oknach rzeczonego banku i w jego filiach. A łażąc bez celu po mieście, tu i ówdzie na ścianach starych budynków można natrafić na murales przedstawiające tematy z gier. Łezka zakręciła mi się w oku, gdy natknęłam się na rysunek przedstawiający chłopca z rozdziawioną buzią, ściskającego mocno pad, a obok logo wszystkich konsol, w tym SEGI – wszak moją pierwszą przenośną konsolą była ponad 15 lat temu mała Sega Game Gear. (Twórca akurat tego muralesu, ostrzega jednak przed zgubnym wpływem gier serwowanych przez wielkie korporacje....). Jeśli ktoś nie zabrał ze sobą konsoli, to może iść dalej tropem SEGI i trafić do centro comercial, czyli mall, czyli po naszemu, do centrum handlowego, gdzie wszystko jest oczywiście w pewnych godzinach zamknięte (siesta!) oprócz salonu z automatami do gier właśnie firmy SEGA! Za 1 euro można cofnąć się w czasie i pograć na automacie z 1997 r. – The Lost World, Jurassic Park. Za tyle samo postrzelać do zombie (na sprzęcie z 2005 r. w The House of the Dead 4), rekinów i małych, leśnych zwierzątek. I chociaż salon, do którego trafiłam, nazywał się Vid Boys, to większość klientów stanowiły dziewczyny, które z zapałem oddawały się rozwalaniu wiewiórek. Hmmmm...
Będąc lżejszą o 10 euro, zaczęłam mozolnie wspinać się z powrotem do centrum miasta. I tu kolejne zaskoczenie – w kioskach pełno gazet dotyczących gier! Całe ściany! Z ciekawszych: Hobby Consolas zajmuje się, jak sama nazwa wskazuje, wszystkimi możliwymi konsolami; Edge – grami w ogóle, także tymi na komórki; Play Mania – wszystkimi konsolami pod parasolem PlayStation.
A sklepów z grami też nie trzeba specjalnie szukać, nie są wstydliwie ukryte gdzieś na obrzeżach miasta w jakiś barakach. Na głównym deptaku od razu trafia się na sklep o wiele mówiącej nazwie: GAME. Pełno ofertas, więc po zapoznaniu się z cenami od razu stanęłam w kolejce do kasy. Tak, w kolejce! Ktoś oprócz mnie także coś kupował! Przede mną pan w średnim wieku ściskał mocno wielkie pudło Guitar Hero II na Xboxa za 89,95 euro. Za mną same dziewczyny z grami wojennymi na różne konsole.
Najlepsze w tym i innych sklepach były jednak wypożyczalnie gier. Za 3-4 euro można było przetestować jakąś nowość bez konieczności wywalania od razu 140-200 zł. I to nie tylko w takim mieście jak Grenada. W Motril, małym miasteczku z dostępem do Morza Śródziemnego, szybciej trafiłam do sklepu z grami (z wypożyczalnią i kłębiącym się w środku tłumem) niż na plażę!
Podsumowując: jak się już człowiek przyzwyczai do widoku prania suszącego się na specjalnych sznurkach między balkonami, i do tego, że znaczki kupuje się w sklepie z papierosami i tytoniem, a toalety są czyste i za darmo, to z wdzięcznością przyjmie się fakt, że gracza traktują tu po ludzku i co krok nęcą np. promocjami gadżetów (pistoletów, mat, kierownic itp.). I dlatego trochę smutno się robi ilekroć wraca się z jakiejś podróży do Polski...

↳ *Bardzo fajny i bardzo przyjemny list. Na chwilę nawet sobie przy nim odpłynąłem, i nie miałem czelności wcinać się gdzieś z odpowiedziami. A to dobry znak – uwierz mi. Dobry mail i fajny tekst – z przyjemnością goszczę go w FAQ.*

Rob & Robby

HTTP://WWW.GUFNO.REPUBLIKA.PL/

O ŚWIECIE PRZEMOCY, SEKSU, LASKACH, KRWI, PANIENKACH, KRWI I ZNOWU SEKSIE, CZYLI WSZYSTKO, CO NAJLEPSZE

Dawno, dawno temu, kiedy do kin wszedł film „Matrix", siedzieliśmy na premierze rozmyślając...

Jak te maszyny mogły przetrwać, skoro do powierzchni Ziemi nie docierało słońce? „Noooo" – mruknęliśmy do siebie zadowoleni, że w pięć sekund rozgryźliśmy błędy rozumowania Wachowski brothers. I super. Parę lat później obserwuję przez ramię kolegę, który tnie w mmorpga. Ma wierzchowca (mantikorę), który potrafi latać i kwęka: „Ueee... Ale zwalone, mój wierzchowiec lata w dół z taką samą prędkością jak w poziomie. Nie znają się na fizyce". „A nie zastanowiło Cię, że mantikory latają?" – zapytałem go wtedy. Bo faktycznie wsiąkając w jakąś opowieść, a gra jest taką opowieścią, godzimy się na reguły przedstawionego w niej świata. Akceptujemy to, że lew ze skrzydłami w błony potrafi latać. Że w ogóle istnieje. Bo jest stworzeniem magicznym i tyle. A Wampir? W grach czasem wampirom rusza się klatka piersiowa. A co? Nie może? Może. Może mu z czasów życia odruch został. Tak oto zacząłem zastanawiać się, jaką wizję świata każą nam nieraz zaakceptować twórcy gier i przyznam – jest ciekawa. Zwłaszcza, kiedy wizja świata wynika po prostu z kilku linijek niewprawnego kodu. Na przykład w Shadow of the Colossus, każdy, kto grał wie, że postać jeździ na koniu. Koń ów prowadzi się dość chaotycznie, tym niemniej potrafi sam się odsunąć od ściany (niejako automatycznie) i nie spada w przepaści. Mądre zwierzę. Nie potrafi jednak w żaden sposób przezwyciężyć swojego pierwotnego lęku przed... kamieniami. Kamienie na drodze konia, choćby najmniejsze, powodują u niego traumę nad traumy. Staje w miejscu, staje dęba, zawraca, rży, przysiada na zadzie. Oto więc przypadkiem w Shadow of the Colossus mamy wizję świata, w którym w zamierzchłych czasach kamienie sprzysięgły się przeciwko koniom, robiąc im przy tym jakąś nieopisaną krzywdę i choć epoka się zmieniła, lęk pozostał. Amen.

Wyobraźcie sobie następnie bohatera, jakim jest Snake z Metal Gear Solid. Po pierwsze – żyje w świecie ślepców, z których najlepsi widzą no 10 metrów przed siebie (nie licząc bossów). Tracą więc użyteczność instytucje kina czy teatru (bo wszyscy muszą siedzieć w pierwszym rzędzie). Mało tego. Nikt, z kim się spotykasz, nie mówi prawdy, wszyscy kłamią, choć każdy z innego powodu. Wreszcie na koniec, pomimo, że jesteś super herosem, nie możesz przeskakiwać przez skrzynki i drzewa w lesie, jeśli za nimi kończy się świat.

To jeszcze jednak i tak nic w porównaniu do tego, co jest np. w GTA. Tam świat jest jednym wielkim wrogiem. GTA jest grą o paranoikach. Ludzie dzielą się na zabijanych i świadków. Nie istnieje postać, która nie pasuje do żadnej z tych dwu kategorii. No, chyba, że ktoś jest napierw świadkiem, a potem zabijanym. Wtedy pasuje do obu. W GTA walczysz z całym światem. Nieźle powalone.

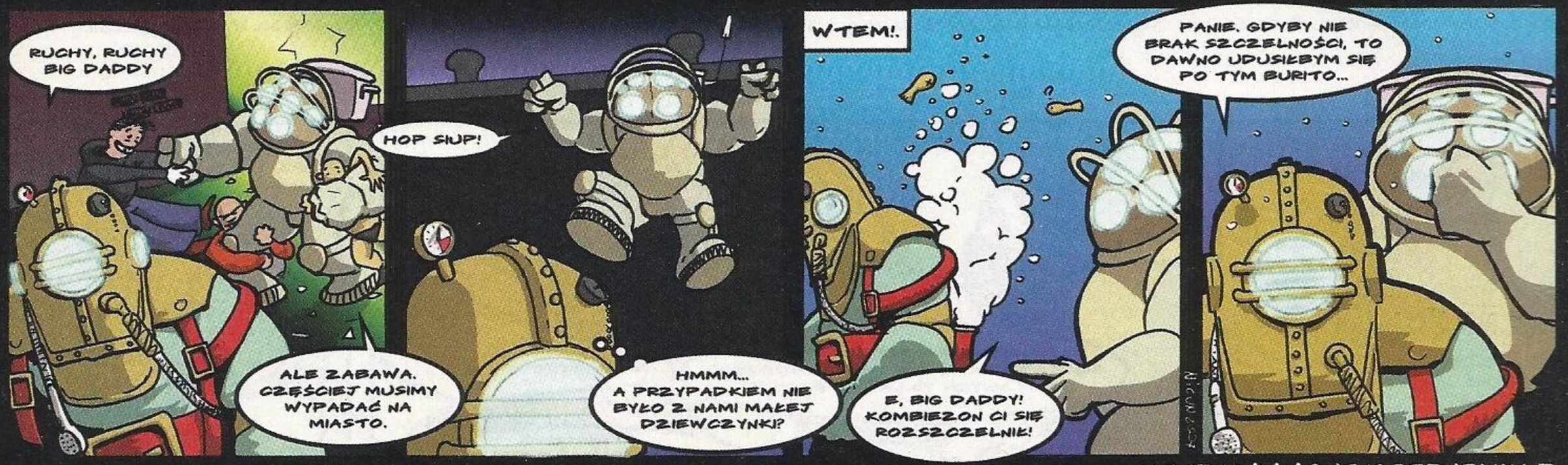
Ale na przykład w świecie gier większość kobiet (w niektórych grach wszystkie kobiety) to misski urody. To jest dopiero akcja, co? Faceci są jak kroczące bomby testosteronowe w świecie, w którym każde piersi można wystawiać do zawodów balonowych, a każda talia każe mylić kobiety z osami. Rysy twarzy słodkie, nosek idealny, usta jak siodło – co tu dużo gadać. Frustracja informatyków tworzących gry musi gdzieś znaleźć ujście. I znajduje. Gdybym miał żyć w takim świecie, chyba bym się poddał od razu jakiejś operacji podwiązania czegoś, czy coś. RedBull schodzi tam jak woda. W grach też nie ma normalnej miłości. Albo się bzyka bez zobowiązań (jak w God of War, żeby daleko nie szukać), albo kocha jak reksio – biega z podniesionym ogonkiem, przynosi prezenty, mizia po głowie, ale nawet nie przemknie myśl o seksie, czy czymkolwiek. Najlepiej pląsać po łąkach pełnych kwiatów z nałożonym efektem rozmycia na ekranie i już wiadomo, że jest wspaniale i w ogóle lepiej być nie może. Jasne – póki nie dojdzie do ustalania, kto ma zrobić pranie. Bo chyba nie będą tak pląsać wiecznie?

W GRACH TEŻ NIE MA NORMALNEJ MIŁOŚCI. ALBO SIĘ BZYKA BEZ ZOBOWIĄZAŃ, ALBO KOCHA JAK REKSIO – BIEGA Z PODNIESIONYM OGONKIEM, PRZYNOSI PREZENTY, MIZIA PO GŁOWIE, ALE NAWET NIE PRZEMKNIE MYŚL O SEKSIE, CZY CZYMKOLWIEK

Chociaż wolę z drugiej strony to, niż świat mordobić. Takie na przykład DoA, albo Tekken. Świat, w którym każdy problem załatwia się według starej reguły towarzysza Stalina: „nie ma człowieka, nie ma kłopotu". Jesteś zazdrosny o kogoś? Zabij go, albo rywala, który to uczucie wzbudził. Albo i rywala i obiekt zazdrości. Ktoś ci coś ukradł? Zabij go. Zabił ojca? Zabij. Krzywo spojrzał? Zabij. Córka chce być aktorką? Zabij (lub po prostu zbij) ją. Napierdzielanie jest jedyną wartością, sensem życia i metodą. Pomijając fakt, że mistrzami zostają lafiryndy całe życie spędzające przed lusterkiem (sorry, ale żeby coś osiągnąć, to trzeba poświęcić maaaasę czasu na treningi) i łoją dziadków, którzy całe życie spędzili w odosobnieniu rozbijając palcami cegły. Dodajmy jeszcze do tego, że przeciwnik bije zawsze tak samo mocno, bez względu na fakt jak bardzo jest już obity (tylko jedna gra w historii odeszła od tego schematu – nie odniosła sukcesu).

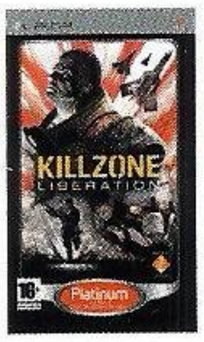
Wygląda więc na to, że gry pokazują świat boleśnie wypaczony. Dojść można do wniosku, że pokazują świat wyidealizowany w którąś stronę – w świecie, gdzie wartością jest walka, Ty jesteś mistrzem. Gdzie wartością jest magia, jesteś wymiataczem, gdzie miłość – masz laskę obok siebie. Nieźle, co? Ilekroć więc Wasza postać czegoś nie może, albo wydaje się to Wam nielogiczne, nie zastanawiajcie się. Chłońcie świat gry bezrefleksyjnie. Autorzy chcieli dla Was dobrze. Dajcie więc sobie zrobić dobrze.

■■ **Grabarz**



TEKKEN DARK RESURRECTION

Kultowy Tekken w wersji przenośnej przez wiele specjalistycznych serwisów uznany został za najlepszego w historii! Ta gra wygląda równie dobrze jak na PlayStation 2, pokazując prawdziwą moc grafiki w PSP! Idealnie dopracowany tryb walki bezprzewodowej dla dwóch graczy. Teraz w platynowej serii.

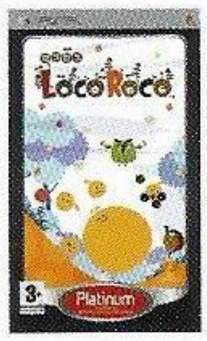


KILLZONE LIBERATION

Killzone Liberation to pierwsza gra na PSP, którą przygotowano w pełnej polskiej wersji językowej. Przenośne wcielenie Killzone to jednocześnie bezpośrednia kontynuacja jednej z najlepiej sprzedających się gier na PS2 w Polsce. W Killzone Liberation możemy sprawdzić się w futurystycznej wojnie oddziałów ISA z siłami Helgastów. Do wykorzystania otrzymamy dopracowany i bogaty arsenał broni.

www.playstation.pl

www.yourpsp.pl



LOCO ROCO

Loco Roco jest tytułem, dla którego trzeba kupić PSP! Ten niezwykły tytuł zabierze wszystkich graczy w świat galaretowato-podobnych stworzeń, które śpiewając, turlają się przez kolorowe poziomy gry. Oryginalna produkcja z niezwykłą oprawą audio-wizualną, stworzona specjalnie z myślą o przenośnym PlayStation.

NOWA CENA PLATYNOWYCH GIER NA PSP!

79 zł*

Już w sklepach!

*sugerowana cena detaliczna

NIE WYPUŚCISZ Z RĘKI

PSP TERAZ TYLKO 669 ZŁ

www.playstation.pl
www.yourpsp.pl

PlayStation®Portable

PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.